COMMODORE

AMIGA REVUE

10 F

TEST

IMAGE : ART DEPARTMENT PRO

BUREAUTIQUE : WORDWORTH

SON : BARS AND PIPES

JEUX : 3 D CONSTRUCTION KIT

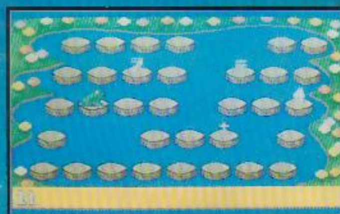
NOUVEAU

SON : BARS AND PIPES RUBRIQUE PRATIQUE



EDUCATIFS

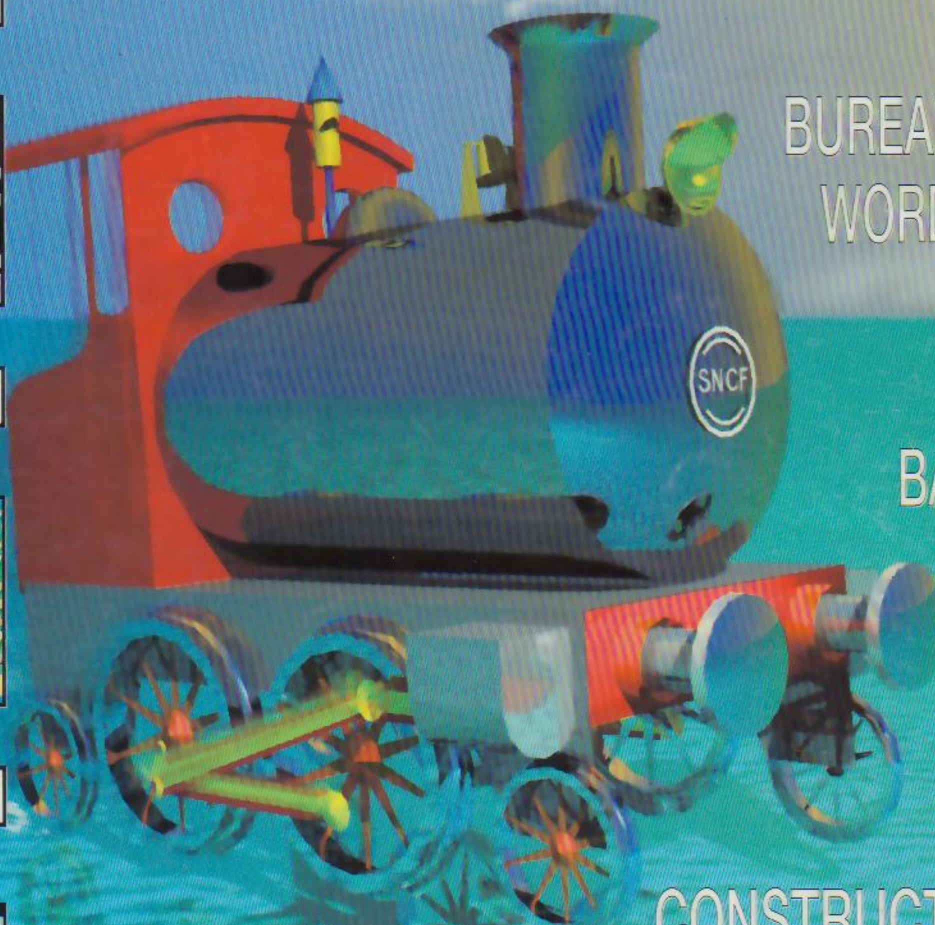
A L'ECOLE ANGLAISE



JEUX

EYE OF THE BEHOLDER





JUILLET - AOUT N° 36

M 2483 - 36 - 30,00 F



SOMMAIRE



édito

Des nouveautés à l'appel : image, son, bureautique, jeux, les quatre disciplines dans lesquelles excelle l'Amiga, s'étoffent chacune d'un nouveau produit. Le logiciel phare du mois est évidemment Bars and Pipes qui permet enfin à l'Amiga de dépasser très nettement l'Atari dans le domaine de la musique, ultime bastion de la marque à l'emblème du mont Fuji. La PAO n'est pas en reste avec la dernière mouture de PPM (Publishing Partner Master) que vous découvrirez dès le mois prochain... ainsi qu'un banc d'essai du CDTV et de ses périphériques

APRATIQUE AMIGA REVUE

Amiga Revue est une publication de Commodore Revue S.A.R.L - 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris. **DIRECTION (1) 42.47.12.16** - Directeur de publication : Jean-Yves Primas. Secrétaire de direction : Christine Robert. **REDACTION (1) 42.46.92.90** Rédacteur en chef : Yves Huitric. Secrétaire de rédaction : Christine Robert. Chef de rubrique : Romain Canonge. Ont collaboré à ce numéro : Pascal Amiable, Patrick Chazé, Pascal Deshaies, Laure Elhardy, Fleuron, François Lionnet, Max, Frédéric Mazué, Mips, Olivier Mangon, Antoine Mussard, Denis Obriot, Pascal Rimbault, Christian Roux, Stéphane Schreiber, Yann Serra, Philippe Vautrin. Maquette : Alain Seyer. Couverture : Pierre Bretagnolle. **FABRICATION** : Photocomposition, photogravure : LettraPicta, 75010 Paris, (1) 42.08.92.10. Impression : Groupe J.L. **DIFFUSION** : N.M.P.P. Dépôt légal 2e trimestre 1990. Commission paritaire : en cours. **PUBLICITÉ** (1) 42.47.12.16, Jean-Yves Primas. **ABONNEMENTS (1) 43.78.92.10**. **TELECOPIE (1) 47.70.08.21** Ce numéro a été tiré à 35.000 ex. Amiga est une marque déposée par CBM. Commodore Revue est une publication totalement indépendante de la société Commodore France.

News

ERRATUM ET MEA CULPA SONT DANS UN BATEAU...

Quelques coquilles se sont malencontreusement glissées dans les news de notre dernier numéro :
- le numéro de téléphone donné pour la société Avancée était en fait celui de leur Fax. Avancée est donc joignable au (1) 48.92.52.48.
- Une inversion d'illustrations vous a privés de la superbe Ferrari F40 modélisée par la société Léo Capricorn. Vous avez eu droit à la place à un (non moins superbe) avion, oeuvre de notre ami et collaborateur Pierre Bretagnolle. Toujours dans la série des rectificatifs (décidément...), une page non imprimée dans notre hors-série le *Guide de l'environnement Amiga,* (même les imprimeurs peuvent se tromper !) deuxième du nom, qui nous vous le rappelons est en kiosque jusqu'au 15 juillet (après, il faudra le commander auprès de notre service VPC, 16 quai Jean-BaptisteClément, 94140 Alfortville.), vous a privé d'informations sur les logiciels suivants : Excellence! le traitement de textes idéal pour presque tous vos besoins : lettres, journaux d'associations, mémoires et articles, ce logiciel est à la hauteur de vos ambitions.Jugez vous-mêmes : entêtes, bas de pages, notes de bas de pages, textes de plusieurs couleurs, mélange texte/graphique, correcteur orthographique, glossaire, multi-colonnage, césure automatique, publipostage, sommaire et index, langage Postscript, tout est disponible avec Excellence ! Utiliser Excellence! au maximum de ses possibilités nécessite au moins 1 Mo de Ram et deux lecteurs.
Distribué par MAD, 42 rue Lamartine 75009 Paris. Tél : 48.78.11.65.

Works! représente certainement la meilleure solution lorsque l'on recherche un logiciel intégré sur Amiga. Il comporte en effet plusieurs modules : traitement de textes, tableur, gestion de base de données, et télécommunications. Pour les habitués, le premier est très proche de Scribble et le second d'Analyse. Puissants, conviviaux et bien intégrés les uns aux autres, ces différents modules permettront aux utilisateurs de l'Amiga de trouver une solution simple et bon marché à leurs besoins bureautiques. Logiciel en anglais.
Distribué par MAD.

Pour terminer avec ces multiples mea culpa, c'est bien sûr la société Bus Plus qui distribue la Kcs Pc Board. Vous pouvez les joindre au 45.80.05.66.

Toute l'équipe
d'AMIGA Revue
et de L'ANT
vous souhaite
de très bonnes vacances
en AMIGA.
Rendez-vous
au 5 septembre
pour le prochain numéro
d'AMIGA Revue.

News

WRAP, BRUSH 4D ET LES AUTRES

Vous avez été nombreux et nombreuses à nous téléphoner pour nous demander où et comment se procurer les utilitaires du domaine public mentionnés par Pierre Bretagnolle dans sa série d'articles "Ca me fait tourner la Terre !". Ces logiciels sont en fait disponibles depuis plusieurs mois sur les disquettes ARP (Amiga Revue Pratique) numéro 32. Voyez le bon de commande page 98.

FANZINE

Le club Atacom a eu la gentillesse de nous faire parvenir le numéro 6 de son journal interne (mai-juin 91). Au sommaire, des news, la vie du club, le domaine public, de l'initiation à la programmation... Un magazine agréable à lire, dont ce numéro inaugure une nouvelle présentation, plus claire et plus concise.
Club Atacom,
BP 15, 50130 Octeville.

VACANCES LOISIRS

Si vous ne savez pas encore où envoyer vos enfants en vacances cette année, l'association GAEL organise pour la septième année consécutive, deux stages de vacances ludiques, en juillet en août.
Encadrés par des professionnels du jeu et de l'animation, les enfants pourront s'adonner aux joies multiples et variées des jeux de société, de rôle, de simulation historique, informatique et bien d'autres encore. Les dates sont : du 7 au 26 juillet pour les 12-17 ans (non révolus) et du 3 au 24 août pour les 16 ans et plus. Pour tout renseignement, contactez **GAEL-UFCV ou JPB Animation et Formation, 13, rue André Malraux, 69960 Corbas. Tel : (16) 72.50.16.39.**

News

WRAP, BRUSH 4D ET LES AUTRES

Vous avez été nombreux et nombreuses à nous téléphoner pour nous demander où et comment se procurer les utilitaires du domaine public mentionnés par Pierre Bretagnolle dans sa série d'articles "Ca me fait tourner la Terre !". Ces logiciels sont en fait disponibles depuis plusieurs mois sur les disquettes ARP (Amiga Revue Pratique) numéro 32. Voyez le bon de commande page 98.

FANZINE

Le club Atacom a eu la gentillesse de nous faire parvenir le numéro 6 de son journal interne (mai-juin 91). Au sommaire, des news, la vie du club, le domaine public, de l'initiation à la programmation... Un magazine agréable à lire, dont ce numéro inaugure une nouvelle présentation, plus claire et plus concise.
Club Atacom,
BP 15, 50130 Octeville.

VACANCES LOISIRS

Si vous ne savez pas encore où envoyer vos enfants en vacances cette année, l'association GAEL organise pour la septième année consécutive, deux stages de vacances ludiques, en juillet en août.
Encadrés par des professionnels du jeu et de l'animation, les enfants pourront s'adonner aux joies multiples et variées des jeux de société, de rôle, de simulation historique, informatique et bien d'autres encore. Les dates sont : du 7 au 26 juillet pour les 12-17 ans (non révolus) et du 3 au 24 août pour les 16 ans et plus. Pour tout renseignement, contactez GAEL-UFCV ou JPB Animation et Formation, 13, rue André Malraux, 69960 Corbas. Tel : (16) 72.50.16.39.

L'AMIGA, TOUT L'AMIGA, RIEN QUE L'AMIGA.

MAD, 42, rue Lamartine. 75009 PARIS. Tél.: 48 78 11 65 M° : ND-LORETTE - CADET

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

INFOGRAPHIE

FRAME-GRABBERI	5990	DPAINT III	899
SCAN COULEUR JX 100	9990	DIGI-PAINT 3	850
DIGIVIEW 4.0 Fr	1495	ANIMATE 4D	4410
PAINTJET COULEUR	11400	3D TOOLS	690
DG 40	1620	3D PROFESSIONAL	2600
F.FIXER + Multisync	5990	REEL 3D BEGINNERS	1800
MONITEUR A 1084	2500	ART DEPARTEMENT	725
A 2630 / 25 Mhz / 2 Mo	5490	INTERCHANGE	1790
A 2620 / 14 Mhz / 2 Mo	3990	VISTA PRO	950
COMBO GVP 322 - 1 Mo	9990	KARAFONTS	809
TABLETTE CRP A4	-NC-	P.A.O.	
ART DEPARTEMENT PRO	1790	EXCELLENCE Fr	1790
		CLIP ARTS	595
		PRODRAW 2.0	1590
		PPAGE 2.0	2990
		GOLD DISK TYPE	490
		CGFONTS	1390

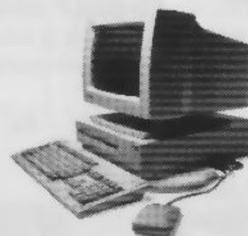
Une solution :
A 2000B / 3 Mo RAM + A1083
Disque dur 50 Mo + DPaint III
13390 F TTC

FLICKER FIXER + VGA 4990 F

VIDEO

GENLOCK GST GOLD		PRO TITLER	1490
SP (Y-C)	5500	WIPE MASTER	790
GST 2500 (RVB/SYNC. + PAL+		BROADCASTITLER 2	2990
Y-C + BETA) Broadcast	18500	PROVIDEO PLUS	2950
GST GOLD SECAM	3490	PROVIDEO PLUS Fonts	1069
GST GOLD PRO (Y-C)	7600	DISNEY ANIMATION	990
GST 40	2290	DELUXE VIDEO III	1090
DIGIGOLD PRO	2950	SCALA	2990
VIDEO PILOT A 320	9880	DPAINT III	899
A 2300	2590	ELAN PERFORMER 2	990
NERIKII Y-C	9900	REAL 3 D TURBO	4400
CP 10 RVB / PAL	1380	LIVE/ INVISIONS	7990

AMIGA 3000 / 25 Mhz / 50 Mo
28450 F TTC
LES PRODUITS PPS
CARTE 68040 POUR A3000
16500 F
CARTE 68040 POUR A2000
4 Mo Ram
22500 F



Et toujours...

Extension 2 Mo A2000	1790
Disque dur Quantum. 52S Autoboot	3690
A590 + 2 Megas	3990
Static Column Ram 4 Mo / A3000	5200

MUSIQUE

Tous les jours de 9 h 30 à 19 h 00
Portes ouvertes à la musique-midi, démo non-stop

PERFECT SOUND	740	AUDIOMASTER II	710
ECCE MIDI	619	TRACK 24	590
MASTER SOUND	410	STUDIO 24	1169
Dr T'S (KCS)	1999	PRO 24	2690
MIDI CONNECTOR	470	MUSIC X	1590
BARS et PIPES	2425	BARS et PIPES PRO	3200
MUSIC BOX A	350	MUSICWARE	350
MUSIC BOX B	350		
DELUXE MUSIC C.	1090		

A 500 + 512 K + horloge + A1083
+ Midi Connector + Music X
6790 F

COLORIMAGE 290 F

DEVELOPPEMENT

SAS/LATTICE 5.10	2439	AMOS (Fr)	525
LATTICE C++	2790	DOS - 2 - DOS	459
DISCO SCOPIE	250	POWER WINDOWS 2.5	730
AREXX	379	ROM LIBS & DEVS	300
QUATERBACK	550	AUTODOCS 1.3	285
QUATERBACK TOOLS	790	HARDWARE MANUAL	225
CANDO	1099	DISKMASTER	290
AZTEC C	1790	DEVPAC 2	790

AMIGA 500 ET PERITEL 2790 F.

3 D TOOLS 690 F

BON DE COMMANDE

à retourner à MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS

NOM :..
ADRESSE : ....
....
....

Je désire commander l'un des produits suivants :
.................................au prix de :........................ F
.................................au prix de :........................ F
Pour un total de .... F

que je règle par
❏ chèque ci-joint
❏ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | |
Date d'expiration
Signature :

Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock

Page réalisée sur Amiga 3000 (COMMODORE) avec PPAGE 2.0, PDRAW et le scanner SHARP JX 100. Illustrations non contractuelles

GROS LOT

Le secteur Formation des Films du Genièvre organise, dans le cadre du Festival d'Assier (Lot) qui se tiendra du 5 au 9 août prochain, un stage consacré aux "applications des ordinateurs Amiga dans le domaine de la vidéo". Au sommaire de ce stage, la création et l'animation d'images en deux et trois dimensions (Deluxe Paint III et Volumm 4D), la digitalisation et la modification d'images (DigiView, PixMate et ADPro), la création de génériques et le titrage (Pro-Titler et Broadcast-Titler) et l'enchaînement d'images (Elan-Perfromer, TV*Show). 10 stagiaires maximum se partageront plusieurs Amiga 500, 2000 et 2500, des caméras, genlocks, magnétoscopes, etc. ainsi qu'une documentation conséquente. Ces stages, dont le prix est fixé à 2 300 F pour les particuliers et 3 500 F pour les entreprises, dureront 40 heures réparties sur 5 jours, de 9 h à 12 h et de 14 h à 18 h.

Ces mêmes Films du Genièvre profiteront de ce même Festival d'Assier pour organiser un "combat" d'infographistes sur écran géant : amateurs et professionnels sont invités à venir confronter leur talent en public et en direct, sur des Amiga reliés à des vidéo-projecteurs. Une compétition qui promet d'être passionnante.

Les Films du Genièvre, Belcastel, 46200 Souillac. Tel : (16) 65.37.00.71.

NOUVEAUX CD-ROMS

Avancée annonce la version 1.4 du logiciel d'installation du lecteur de CD-ROMs Xetec CDx-650 ; il suffit de les appeler pour obtenir une mise à jour gratuite. D'autre part, le volume II de la collection Fish & More éditée par Xetec est d'ores et déjà disponible, au prix de 400 F TTC. Ce CD-ROM contient les disquettes Fish 371 à 470, à la fois sous forme compressée (pour serveurs) et triée par thème.

Avancée, 93, avenue du Général Leclerc, 75014 Paris.
Tel : (1) 48.92.52.48.

3615 LOAD

C'est le code minitel qu'il vous faudra composer pour utiliser l'unique serveur européen donnant accès aux réseaux TIME-NET et USENET, mais également à des informations sur des entreprises étrangères. Le créateur, rappelons-le de cette heureuse initiative, est la société
Tecsoft, 18 rue du Pont des Morts 57000 Metz.
Tél : (16) 87.74.33.27.

News

BBS

VIRUS CHECKER 5.22

Grâce à John Veldthuis vous allez bientôt pouvoir vous protéger contre le dernier cru de virus. Comme VirusX (4.01) de Steve Tibbets il tourne dans une petite fenêtre sur le WorkBench en scannant constamment la ram et les disquettes que l'on insère, de plus il dispose d'une option permettant de vérifier sur demande l'ensemble des fichiers contenus dans une liste donnée (vérifier les liens de virii).

COPROCESSEUR GRAPHIQUE

Si vous êtes un développeur intéressé par le graphisme qui pourrait bénéficier d'un écran possédant une résolution de 320 x 256 à 1280x1024 (1-8 bits par pixels, 24bits bitplane) contactez Digital Micronics, Inc., au (619) 931-8554. qui disposera bientôt d'un coprocesseur graphics pour l'Amiga : le 34010 à 60 Mhz.

EXPERIMENT 4

Marc Espie, nous propose ici un logiciel de composition musicale de type Soundtracker appartenant au domaine public. Il a le mérite d'avoir été écrit complètement en C, d'être fourni avec les sources et dixit son auteur, de laisser la possibilité de lancer d'autres tâches sans que cela ne l'indispose. Il offre la compatibilité PAL ou NTSC et fonctionne aussi bien sur l'A500 que sur le 3000.

BIENTOT UNE NOUVELLE VERSION DE DPAINT

La version BetaTest de DPaint IV vient de sortir. Au niveau de l'interface on pourra noter l'apparition d'ombres au niveau des menus et des boutons en 3D. Parmi les fonctionnalités supplémentaires, par rapport à DPaint III, on peut citer :

- 5 nouvelles échelles de remplissage ;
- la possibilité de définir des pinceaux pour peindre une zone en leur attribuant des couleurs avec un facteur de tolérance ;
- un nouvel effet "translucide" ;
- la possibilité de mixer des couleurs entre elles dans le but d'en générer de nouvelles et également la possibilité de sauvegarder les palettes créées ainsi (même celles supérieures à 256 couleurs) ;
- la capacité de sauvegarder et d'utiliser en alternance des brosses ;
- l'extension des possibilités d'animation ;
- utilisation du mode Ham offrant ainsi une palette de 256 couleurs.

Sa disponibilité aux Etats-Unis est fixée à la date du 2 juillet.

AMIGA DEVCON 91

CATS (Commodore Amiga and Technical Support) sponsorise annuellement deux conférences developpeurs, une en Amérique du Nord, l'autre en Europe de manière à réunir le plus grand nombre de développeurs possible afin de favoriser l'échange d'informations entre eux. La prochaine conférence devrait avoir lieu à Denver du 3 au 7 septembre.

Si vous êtes developpeurs de produits pour l'Amiga ou le marché du CDTV une conférence de ce type peut vous apporter un certain nombre de renseignements. Pour apprendre les nouveaux développements à l'intérieur de Commodore avec les nouveautés hard et soft, disposer d'un point sur les développements d'outils... Pour prendre de nouveaux contacts avec d'autres développeurs afin de trouver des partenaires ou faire des efforts de standardisation... Enfin, rencontrer les représentants de Commodore : les ingénieurs, le marketing afin de discuter d'idées, de problèmes ou de solutions ...

Cette conférence se compose de plusieurs sessions :

- générale (les nouveautés, intro au CDTV, développements futurs) ;
- software (ARexx, AmigaVision, les Interfaces, intro à la programmation) ;
- hardware (les nouveautés, architecture ZorroIII, debuggage ...) ;
- CDTV (côté technique et utilisateur) ;

Pour tout renseignement contacter :

CATS - DevCon
1200 Wilson Drive
West Chester, PA 19380

EMULATEUR IBM

Du domaine du Shareware nous arrive la dernière version de IBeM, qui n'est autre qu'un excellent émulateur PC.

En effet, il tourne sur touS les types d'Amiga (du 500 au 3000) incluant des versions optimisées pour 68020 et 68030. Il fonctionne comme une tâche indépendante, émule les modes CGA texte et graphique, il simule un disque PC sur n'importe quel type de disque dur Amiga. IBeM permet de faire exécuter une bonne partie des logiciels PC (par ex : Lotus 1-2-3, WordPerfect 5.1, Flight Simulator 4.0, etc). Du côté des performances, sur un 68030 à 25 Mhz, la commande "si" fourni un indice de 1.2 par rapport à un PC de base. Il néccessite la présence de MSH ou CrossDos pour les accès disquettes et bien évidemment un bon nombre de bugs de la version précédente n'y figure plus.

Il en existe une version de démonstration qui est limitée à une partition de disque dur de 2Mo et 15 mins d'utilisation par session. La version complète (sans limitation) est disponible pour la modique somme de 30$.



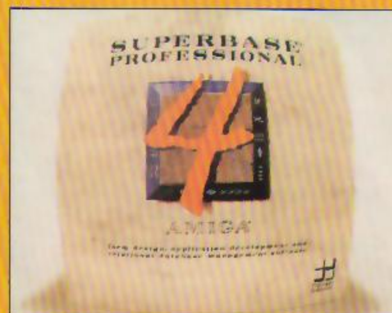
USA

NOUVEAU VENU

Les bons logiciels de création graphique/CAD sont peu nombreux. Ce cercle restreint vient d'accueillir un nouveau venu, produit par New Horizons. Les célèbres créateurs de Prowrite, proposent Design Works, un programme de dessin dont le point fort se veut être la simplicité d'utilisation. Ceci n'empêche pas le logiciel de disposer de nombreuses fonctions : lignes, rectangles, ovals, polygones, courbes lissées par l'algorithme de Bezier, duplication, rotation, changement d'échelle, textes avec fontes multiples, import/export d'images IFF, alignement automatique des objets, support Arexx, Macros, 10 planches de travail simultanées... A noter que les programmeurs ont doté le programme d'un module d'impression censé fournir une qualité identique au PostScript sur des imprimantes matricielles. 125 dollars ches New Horizons, 206 Wild Basin Road, Suite 109, Austin, Texas 78746 USA.

EN SAVOIR PLUS SUR SB PRO 4

Nous vous en parlions le mois dernier. Nous savons désormais que la prochaine mouture de Superbase Professional (495 dollars pour les nouveaux venus, 149 dollars pour les



anciens souhaitant passer de la version 3 à la version 4) pourra exporter et importer des fichiers DBF (dBase), WKS (Lotus 1.2.3.), XLS (Microsoft Excel).

Le nouveau logiciel permet de gérer un milliard d'enregistrements (!) et chaque champ peut contenir jusqu'à 4 000 caractères. Parmi les autres améliorations, soulignons la possibilité d'utiliser tous les formats graphiques de l'Amiga, d'imprimer des étiquettes, d'associer un champ à un fichier son ou à la synthèse vocale de la machine. L'éditeur de formulaire disponible au sein du programme dispose d'une série de nouveaux outils (boîtes, couleurs, symboles...) tous accessibles en WYSIWYG.

LA MUSE AMIGA

La science fiction, le Titanic, les fractales de Mandelbrot, l'Amiga... tout est dans le dernier roman d'Arthur C.Clarke paru aux USA, The ghost from the grand banks. De son propre aveu, Clarke aurait passé des centaines d'heures à étudier les fractales sur son Amiga 2000 et à en tirer un scénario futuriste dans un monde mathématique. Le roman met en scène la découverte de l'épave du Titanic, une pieuvre géante et une mère à la recherche de sa fille perdue dans le dédale infini des fractales de Mandelbrot. Tout un programme...

WANTED

AmigaWorld, journal leader dans son pays (les USA), est à la recherche de jeunes talents pour agrémenter de nouveaux programmes sa série de disquettes Amiga Tool Chest. Jeux, animations, 3D, utilitaires, applications, clip arts, applications Amigavision... sont les bienvenus. **Amiga Product Submissions, Mare-Anne Jarvela, 80 Elm Street, Peterborough, NH 03458 USA.**

PROPER GRAMMAR

Ayant fait leurs débuts sur des machines comme le Macintosh ou le PC, les logiciels de correction grammaticale arrivent enfin sur le marché de l'Amiga. Sofwood Inc présente Proper Grammar un programme se fondant sur le Houghton Mufflin CorrecText System, une référence en la matière. Le logiciel permet d'analyser vos textes en anglais, de détecter et de corriger les erreurs de syntaxe, d'usage, de ponctuation ou même de style. Le taux de reconnaissance des fautes est supérieur à 95%. Une aubaine pour les francophones-anglophobes. Le programme permet de lire et de sauvegarder directement des fichiers ascii ou au format WordPerfect, ProWrite, QuickWrite, PenPal, Excellence !, Textcraft Plus, KindWords, TransWrite et Scribble! **100 dollars chez SoftWood Inc, PO Box 50178, Phoenix, AZ 85076, USA.**

SMALL IS BEAUTIFUL

ICD vient d'annoncer la commercialisation de Novia 20i, un disque dur 20 mégaoctets de taille très réduite. Pour preuve : il suffit d'ouvrir votre Amiga 500 et de déposer celui-ci, extra-plat, sur la carte mère de l'ordinateur. Le disque garanti un an, est autoboot, auto-config et compatible A-Max II. Un sévère concurrent pour le mini disque dur allemand de même type Arriba. **ICD Inc, 1220 Rock Street, Rockford, IL 61101, USA.**

INVISIBLE

L'avenir des télécommunications nous réserve des surprises. La technique des réseaux d'ordinateurs s'appuiera par exemple sur le développement des liens invisibles : en clair, les ordinateurs ne seront plus liés par des câbles mais par le biais d'émetteurs/récepteurs sur ondes hertziennes. Afin de définir quelle fourchette hertzienne peut être utilisée, une demande vient d'être déposée aux USA auprès de l'administration responsable par un groupement de constructeurs hardware et software mené par Apple.

TECHNOSOUND

Les digitaliseurs audios sont nombreux sur le marché de l'Amiga. Les créateurs du célèbre STOS Maestro proposent leur dernier-né Technosound. Le programme dispose des fonctions d'édition classiques ainsi que de plusieurs effets originaux d'excellente facture (echo, reverb, hall, room, phaser). Le logiciel est livré avec une disquette d'accompagnement de 57 samples et une cassette audio d'introduction. 35 £ pour le logiciel et le hardware de digitalisation (25 £ pour le logiciel uniquement) chez New Dimensions, Brooklands House, Bryngwyn, Raglan, Gwent NP5 2AA, UK.

EDUCATION

Introduire les ordinateurs le plus tôt possible dans le cursus d'un élève est pour le gouvernement anglais un moyen supplémentaire de combattre le retard scolaire qui sévit en Angleterre. Dans cette optique, Database Publication propose un programme d'orthographe destiné aux enfants de 5 à 15 ans. Le logiciel, qui dispose d'un dictionnaire de 5 000 mots, est censé familiariser l'écolier avec le vocabulaire fréquent dont il aura besoin dans toutes les matières jusqu'au GCSE (équivalent du BEPC). SPELL! est le fruit de la collaboration entre Peter Davidson, ancien directeur de l'enseignement d'informatique à la Manchester Comprehensive School et Chris Price, auteur de la série Fun School pour l'Amiga. **9 £ chez Database Publications.**

PC EMULATOR SUPPORT CLUB

Le PC Emulator Support Club est un groupe spécialiste de l'Amiga et de sa transformation en PC. PCSC propose par exemple des solutions Amiga 500 ou 2000 avec émulateur PC (ATonce ou KCS). Ceci a l'énorme avantage d'épargner aux maladroits l'installation délicate d'une carte comme l'ATonce. Le club propose également toute une série d'extensions (floppies, extensions mémoire, imprimantes...) testées sous émulateur. Ceci réduit donc les mauvaises surprises (extension mémoire qui n'est pas reconnue par ATonce ou driver d'imprimante qui n'existe pas). Vous l'aurez compris l'expérience et les conseils que pourront vous prodiguer le groupe sont d'une valeur inestimable. A noter qu'un service domaine public-PC est disponible, tous les programmes ayant été préalablement testés sous les divers émulateurs. **PC M Support Club, 133a Parrock Street, Gravesend, Kent DA12, 1EZ, UK.**



GEOGRAPHIC

Le concept est lancé. Les systèmes experts de définition de parcours se multiplient au Royaume-Uni. Door-to-door présente un intérêt particulier pour les Français puisque le logiciel dispose d'une base de données contenant tous les points touristiques (châteaux, musées, églises, promenades...) du pays de Shakespeare. Le programme permet également de définir votre chemin entre la capitale, les villes ou les villages en fonction de vos exigeances professionnelles ou de vos choix touristiques. De l'autoroute au chemin de terre, toutes les infrastructures de transports sont recensées avec leurs noms et leurs particularités (jonctions, sens uniques...). Door-to-door fonctionne sur un Amiga avec 512 Ko de mémoire et exploite toutes les possibilités sonores et graphiques de la machine. D'autre part Geographic, la société de production du logiciel, vient d'annoncer officiellement un Door-to-door pour la France et quelques autres pays d'Europe. 20 £ chez Geographic, Department Transport Studies, 3/5 Cranford Place, Wilsden BD15 OAD.

PD NEWS

PD News est un magazine anglais publié par George Thompson Services, un des plus importants revendeurs de domaines publics outre-Manche. Le magazine, consacré, vous l'avez deviné, au domaine public, propose chaque mois la description et le test de plus de 400 programmes, des news, des trucs et astuces et une rubrique courrier des lecteurs. L'abonnement à PD News coûte 5 £ par an (50 F), et offre de multiples avantages (prix spéciaux, invitations, portage extra-rapide, etc.).



George Thompson Services, Unit 1, Dippen, Brodick, Arran, Scotland, KA27 8RN, UK.

DELTA 3A

Delta 3A est un joystick analogue pour l'Amiga dont le design évoque l'ancien joystick pour Apple II. Cette manette de jeux est dédiée en particulier aux simulateurs de vol. La liste des logiciels compatibles, bien que courte est significative : Flight Simulator II, F 19 Stealth Fighter et MIG-29 Fulcrum. Un must pour les amateurs du genre. **15 £ chez Voltmace, Unit 9 Bondor Business Center, London Road, Baldock, Herts SG7 6 NG, UK.**

News

RFA

DESSIN VECTORIEL

ExpertDraw est le dernier logiciel de la société GoldVision Allemagne. A côté des outils classiques de dessin d'ellipses, cercles, lignes, polygones, le programme propose une série de fonctions élaborées. Il simule ainsi plus d'un million de couleurs, permet de déformer les textes et les dessins, de réaliser des rotations... ExpertDraw sauvegarde sous le format ProDraw-Clip ou format Encapsuled PostScript et reste donc compatible avec les plus importants logiciels de PAO tels PageStream 2.1, ProPage ou Publishing Partner 2.1. La configuration recommandée pour cette application est de 1 mégaoctet de mémoire. A ce logiciel vient s'associer un autre programme de la gamme **Gold Vision. Vector Trace permet de convertir des images IFF noir et blanc au format Encapsuled-Postscript, ProDraw-Clip ou VideoScape-3D. Gold Vision Communications Allemagne, Kurfürstendamm 64-65, 1000 Berlin 15, Allemagne.**

MW 500

Le système MW 500 n'a plus de secret pour vous puisque nous vous avions annoncé son apparition il y a quelques mois dans cette rubrique. Pour les nouveaux, rappelons qu'il s'agit d'une opération réalisée par la firme allemande Miky Wenngatz destinée à remplacerla carcasse de votre Amiga, par un boîtier au design plus professionnel et plus pratique. Le lifting aura en outre l'avantage d'ajouter au compte de votre machine un deuxième lecteur de disquette, un disque dur, une carte accélératrice ou une carte PC en fonction de vos besoins. Miky Wenngatz vient d'annoncer l'apparition d'une nouvelle option pour le MW 500 : il est désormais possible de choisir un boîtier décoré. Un concept qui devrait faire fureur chez les graphistes en herbe. Miky Wenngatz Versandhandel, Jägerweg 31, 8031 Gilching Allemagne.

TRAIN CONTROL

Les amateurs de modélisme ne peuvent plus ignorer Schwammer 1, une société d'informatique allemande ayant pour principale activité le développement de programmes entièrement dédiés à l'interfaçage des modèles réduits par l'Amiga. Premier programme de la série, un logiciel de contrôle de chemin de fer électrique, Train Control permet de programmer le fonctionnement des modèles réduits de marque Märklin, Arnold, Trix et Fleishmann. Le logiciel accepte également les commandes manuelles. **398 DM chez Schwammer 1-Soft, Schulstrasse 18, 8069 Gerolsbach, Allemagne.**

AMIEXPO DE COLOGNE : AGENDA

Les premières informations sur la prochaine AmiExpo de Cologne nous sont parvenues. Celle-ci devrait avoir lieu dans les mêmes bâtiments de la Köln Messe (Halls 5, 6, 7 et 8) du jeudi 31 octobre au dimanche 3 novembre 1991, la journée du jeudi étant réservée aux visiteurs professionnels. Plus de 200 exposants pour 60 000 visiteurs sont attendus. Renseignements : AmiShow Europe GmbH, Zugspitzstrasse 2A, 8011 Vaterstetten, Allemagne.

ANTI-FLICKING

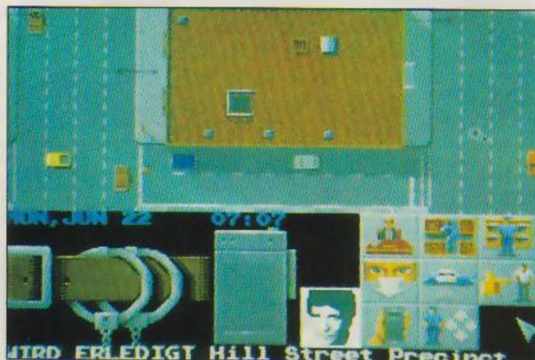
Destinée à l'Amiga 500, 1000 ou 2000 la carte Multivision de 3-State-Computer Technik permet d'arrêter net le scintillement de l'écran en mode interlacé. Les références techniques de la machine nous renseignent sur ses fonctionnalités : overscan (768X598 pixels), 4096 couleurs, 50 Hz de fréquence, mode double-scan, sortie audio intégrée, compatible VGA avec fréquence horizontale de 31,2 KHz. **500 DM chez 3-State-Computer technik, Blumentahalallee 6, 4350 Recklinghausen, Allemagne.**

HILFE !

AHD (Amiga Hotline Dienst) est la première hotline allemande mise en place par un groupe d'utilisateurs. Chaque jour de 17 à 20 heures, un spécialiste de la machine est à votre disposition pour répondre aux questions les plus tortueuses. En dehors de ces heures, il est toujours possible d'envoyer un fax ou encore de laisser un message sur le répondeur. Réponse assurée à 100 %. Une seule restriction : pouvoir parler la langue allemande... AHD, Margaretenstrasse 18, 6070 Langen, Tél : 19 + 49 610 353 139, Fax : 19 + 49 610 326 907.

LE TOP 10

Classement des meilleures ventes de logiciels ludiques en Allemagne :



1. Pirates (Microprose)
2. Great Courts Tennis II (Blue Byte)
3. Lemmings (Psygnosis)
4. Falcon F-16 (Mirrorsoft)
5. Secret of Monkey Island (Lucasfilm)
6. Rock'n'Roll (Rainbow Arts)
7. Sim City (Infogrames)
8. Populous (Electronic Arts)
9. Powermonger (Electronic Arts)
10. Speedball II (Image Works)

TRACKBALL

Weeske Computer Elecktronik annonce la commercialisation de la Trackball Markus. L'appareil, d'une longévité et d'une précision supérieures à la souris, devrait remplacer avantageusement celle-ci. **178 Marks chez Weeske Computer Elektronik, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang, Allemagne.**

News

16 MILLIONS DE COULEURS POUR L'ETE

Essonne Mailing annonce la disponibilité de la carte 24 bits réels ColorBurst de M.A.S.T. Technologies. Parmi ses principales caractéristiques, rappelons sa capacité à se connecter sur tous les modèles d'Amiga (par le port vidéo), sa résolution de 768x580 en mode PAL, sa sortie vidéo séparée (R, G, B et Sync 1 volt), sa possibilité de mixer l'image 24 bits avec les graphiques Amiga (un peu à la manière d'un Genlock) et surtout, les développeurs apprécieront, sa possibilité d'être programmé via le Blitter et le Copper. La ColorBurst est d'ores et déjà en démonstration sur place, chez Essone Mailing.
D'autre part, Essonne Mailing commercialise également la toute nouvelle tablette graphique Kurta Is/One, qui dispose d'une résolution de 1016 points par pouce pour une surface de dessin au format A4. Son driver, qui émule la souris, la rend entièrement compatible avec tous les logiciels Amiga.
Essonne Mailing, 8-10 rue du Bois Sauvage, 91204 Evry Cedex. Tel : (1) 64.97.96.54.

BOOK MAKER

Kuma Computers Ltd, trop connu pour son inénarrable assembleur K-Seka, se lance dans l'édition de livres informatiques. Premier tome de la collection Amiga, "Intuition - A Practical Amiga Programmers Guide" (auteur : Mike Nelson) se veut le livre de chevet de (je cite le dossier de presse) "tous ceux qui désirent programmer autre chose que des démos aux scrollings ennuyeux et à la musique énervante". En fait, ce livre est une initiation au langage C en général et à Intuition en particulier. Son prix est de £16.95 seul et £26.95 avec la disquette des programmes.
Kuma Computers Ltd., 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Breks, RG8 7JW, England. Tel : (19) 44 - 0734 844339.

NOUVEAUX MODEMS

Supra Corp, spécialiste américain de la télécommunication, annonce la disponibilité de nouveaux modèles de sa gamme SupraModem 2400, compatibles avec les normes MNP 2-5 et V.42 Bis. Jusqu'ici réservés aux mini-ordinateurs, ces protocoles permettent des vitesses de transfert atteignant les 9600 bauds avec compression des données et correction des erreurs. Les SupraModems 2400 Plus sont disponibles pour compatibles PC, MacIntosh et Amiga 2000 et 3000 (la version Amiga est livrée avec le logiciel de télécommunication A-Talk III pour $229.95).
Supra Corp., 1133 Commercial Way, Albany, OR 97321, USA.
Tel : (19) 1 - 503-967-9075.

VFONTS 2.0

Le package de ce logiciel du domaine public est constitué d'une part d'un éditeur de fontes et d'autre part d'une librairie de commandes uselles permettant d'effectuer un certain nombre d'opérations sur les fontes.
Ce logiciel a pour ambition de favoriser la percée de l'Amiga sur le marché des DTP (Desk-Top Publishing programs) cad des logiciels de PAO comme ProPage ou encore PageStream. Pour ce faire, il est nécessaire de disposer de standards compatibles avec l'ensemble des produits du march des DTP, comme le sont par exemple les CGfonts. Il suffit alors d'offrir à l'utilisateur la possibilité d'éditer ses fontes afin de disposer pleinement de la puissance de ce type de programme.

DU PRO SUR AMIGA :

Maple V MathSoft annonce Maple : c'est un processeur symbolique et un logiciel de résolution de problèmes mathématiques qui est un produit originaire de l'université de Waterloo. Ce soft professionnel est un standard sur les plate-formes Unix et l'un des premiers logiciel à être porté sur le A3000ux SVr4.

Il est maintenant disponible sous AmigaDos : Maple 4.2 tourne sous Workbench 1.3 et selon le support technique de MathSoft il fonctionnerait également sous 2.0 (non testé). La version 5 est actuellement en betaTest et devrait être disponible en septembre, celle-ci doit être écrite de façon à prendre en compte les nouvelles possibilités offertes par le WorkBench 2.0. Il faut préciser que ceux qui se procurerons Maple à partir d'aujourd'hui, bénéficierons gratuitement de la version 5.0 lorsque celle-ci paraîtra officiellement.

Le prix actuellement est de 450$. Le système minimum requis se compose de 2Mo de ram et de 7Mo d'espace disque. Ce soft résoud un grand nombre de problèmes de calculs algébriques.
MathSoft considère Maple comme une offre complémentaire de leur logiciel MathStation pour plateforme Sun d'où l'offre conjointe à un tarif de $995.

A l'heure actuelle MathSoft n'a pas encore indiqué sa politique concernant le portage de MathStation ou de MathCad (version PC) (que se soit sous SVr4 ou AmigaDos).

Commodore
M A G A Z I N E

Commodore France s'est doté depuis le mois de mai d'un "*House Organ*", comprenez un "magazine interne" destiné aussi bien au personnel de la société qu'à l'ensemble des distributeurs agréés Commodore, à certains clients (les grands comptes), aux salons... Cet "*House Organ*" s'intitule : *Commodore Magazine.*

Commodore Magazine comprend une douzaine de pages et est actuellement tiré à 6 000 exemplaires. Commodore France prévoit une publication bimestrielle de cinq numéros par an (juillet/août comptant pour un mois). Le premier numéro était daté mai/juin. Les grandes lignes rédactionnelles sont définies par Laurence Constant rédactrice en chef. Ce nouveau support Commodore s'adresse plus particulièrement aux professionnels. C'est ainsi que nous avons découvert des Amiga chez Péchiney et au service de la télévision par câble, des portables C286LT un peu particulier chez BMW ou sur le sommet de l'Everest...

PECHINEY : LA COMMUNICATION PASSE PAR L'AMIGA

Du fait même de son extraordinaire croissance ces dernières années, dont une grande part s'est faite par l'acquisition de nouvelles filiales, Péchiney se voit confronté à un vaste problème de communication au sein du groupe. Il s'agit en effet de parvenir à fédérer les énergies de 70 000 personnes (dont 20 000 aux Etats-Unis) situées sur 160 sites différents.
En complément des supports papiers déjà existants (un hebdomadaire en français et en anglais pour les cadres et un bimestriel distribué aux employés et agents de maîtrise), il fallait trouver un média de diffusion quotidienne d'information, à la fois simple de mise en œuvre pour le service communication et attrayant pour le personnel.



S G c o m

269-287, rue de la Garenne 92000 NANTERRE
Tél : 47 86 28 28
SGcom est une société du groupe JKLM créée en 1985 et couvrant les secteurs d'activités liés aux nouvelles technologies de la communication : télématique, multimédia, audiotex et télématique vocale, borne interactive, numéris... Quelques références : Antenne 2, Mutuelles du Mans, BNP, Groupe Azur, Nintendo...



Début 90, Jean-Yves Quenouille (chef du service communication interne au groupe) consulte deux sociétés de communication électronique sur un projet de journal vidéo cyclique. L'une propose une solution Macintosh, l'autre une solution Amiga d'ailleurs retenue car c'est elle qui permet un interfaçage direct avec la régie vidéo de Péchiney.
La solution proposée par SGcom comporte deux Amiga 2000, le premier sert à la création des pages du journal et à la mise à jour des enchaînements de rubriques, le second sert de serveur. Le journal est transféré quotidiennement via Numéris sur des micro-ordinateurs Amiga locaux. Là, les responsables de la communication, avant de le diffuser sur le réseau interne, l'enrichissent des informations concernant leur propre filiale.

BMW : LA MICRO EN MALETTE

En 1989, sous l'impulsion de son responsable de l'organisation Jacques Hoffman, BMW France avait fait développer une malette micro-informatique comportant un micro portable, une imprimante à jet d'encre et une carte de communication. Equipés de ce "bureau portable" les commerciaux itinérants de BMW France pouvaient se connecter au système central, pour l'utilisation de l'application commerciale ou de la messagerie. Ils avaient également la possibilité de travailler en poste autonome. Devant le succès de cette opération, qui avait permis en six mois de "convertir" à l'informatique des utilisateurs totalement néophytes, la direction de BMW décida de tenter une



Ce choix s'est fait selon trois constatations :

1– Le moyen physique (câble) pour transporter l'information était en place.

2 – Pour plus de crédibilité, l'information temps réel devait être multi-sites.

3 – La mise en forme rapide de l'information devait aboutir à une réduction des coûts financiers et du temps homme.

Début 88 Tecsoft a développé des solutions multimédia de communication. Selon Monsieur Cerf, directeur commercial de la société, l'intégration d'un module performant de transmission de données résulte d'un fait établi : une communication sans communication n'est pas de la communication. Au début de l'année, Tecsoft a développé un nouveau TV Tools. Ce logiciel et l'Amiga forment l'outil multi média par excellence...

B M W

3, avenue Ampère
Montigny-le-Bretonneux
78886 SAINT-QUENTIN EN YVELINES
Tél : 30 43 93 00

L'avion, la moto et l'automobile ont permis, tour à tour, à BMW de se développer, de glaner records et lauriers et de se forger l'image qu'on lui connaît. Société allemande, BMW connaît un succès mondial, puisqu'au-delà de ses 14 filiales étrangères, ses automobiles et motocyclettes sont commercialisés dans 115 pays.

nouvelle expérience. C'est ainsi qu'elle fit appel une seconde fois à la société Computer Case (Tél : (1) 43 86 09 32), la société qui avait réalisé l'intégration des portables dans des malettes de cuir. Deux produits étaient alors en concurrence, un Toshiba et le C286-LT Commodore. Plus simple que les premières malettes, celles-ci ne contiennent plus de carte de communication mais seulement de quoi obtenir un poste de travail indépendant...

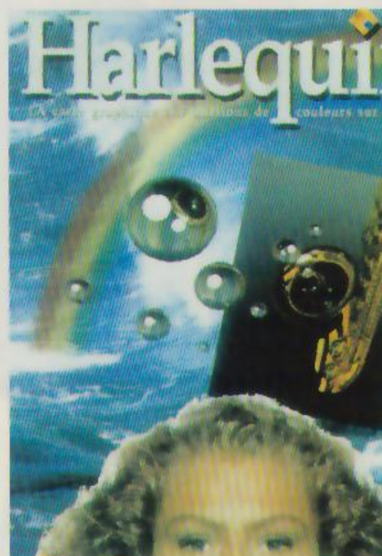
AMIGA + TECSOFT PLUS DE 500 000 PERSONNES RECOIVENT LA TELEVISION PAR CABLE

Les professionnels des télévisions et systèmes de transmission de l'image par câble ont fait le choix de l'innovation et de la sûreté technologique : Tecsoft et l'Amiga. Depuis longtemps les ordinateurs Amiga ont fait leurs preuves dans le monde de l'image. Pérennité et compatibilité avec des systèmes professionnels ont joué en faveur de la machine de Commodore face à d'autres ordinateurs. Citons parmi les nombreux cablo-opérateurs ayant choisi des solutions Tecsoft : Citévision (caisse de dépôt) Besançon et Metz, Télédiffusion de France (Moyeuvre Grande), EDF Vidéo Pole (Audun le Tiche). Dans 90 % des cas il y a un besoin en communication interne des entreprises vers leurs salariés. Le papier ou la vidéo pure n'étant pas adaptés, l'Amiga est chargé de fabriquer les images et de les diffuser.

A M I G A + T E C S O F T

L'intégré TV TOOLS regroupe différents modules de composition, mise en forme, interfaçage avec les systèmes vidéo (magnétoscopes Umatic, Bvu, Betacam, S-vhs). Il permet de réaliser des bornes interactives, des journeaux cycliques, de la télémaintenance, du montage vidéo, des présentations (PréAO)...

TECSOFT IMAGE 19, rue du Pont des Loges 57000 METZ - TéL. : 87 74 33 27 Fax : 67 75 75 14













AMIGA, J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE



Amiga, c'est vraiment quelqu'un de très ouvert. Avec lui, le dialogue s'instaure très vite ; une souris, une disquette et c'est parti. Amiga a forcément des points communs avec vous. La musique, les jeux, le dessin, la vidéo, le plaisir d'apprendre... Il vous ouvre les portes d'un monde dont nul ne connaît précisément les limites. Plusieurs millions d'initiés ont déjà choisi Amiga pour ami. L'Amiga 500 est le spécialiste des loisirs et de l'éducatif. Il a aussi un grand frère, Amiga 2000, qui en plus de tous les talents du petit, excelle dans la bureautique, les usages professionnels et peut, par adjonction de cartes passerelles, devenir entièrement compatible PC. Alors, qu'attendez-vous pour les rencontrer ?

Pour tout renseignement, tapez 36 14 Code Commodore.



APPEL AUX LECTEURS

Vous avez rencontré un problème? Vous en avez résolu un autre? Vous avez des trucs, des informations à nous communiquer sur l'émulation Macintosh?
Cette rubrique est la vôtre, écrivez-nous et nous en parlerons :
Amiga Revue, Rubrique
Mac.Info, 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris.

4310 245 1 84

Mac.

N° 12

MACWRITE PRO

La dernière version de MacWrite, MacWrite Pro, est sans aucun doute le précurseur d'un nouveau type de logiciels : le traitement de textes intégré. Le programme permet dans un premier temps d'écrire son texte, dans un deuxième temps de le corriger (avec possibilité de combiner plusieurs langues sur un même document), puis enfin de le mettre en page à la manière d'une véritable application PAO. Les 130 nouvelles fonctions de Macwrite permettent par exemple de créer des graphiques, des tableaux de chiffres ou encore de définir des contours irréguliers de paragraphes. La fonction de ce logiciel, de l'aveu de Steve Johnson (directeur marketing de Claris UK), n'est pas de remplacer les logiciels de PAO, mais de fournir aux entreprises un ensemble de logiciels s'intégrant dans un même environnement et permettant de réaliser un travail très professionnel.

TABLEUR CLARIS

A l'approche de la sortie du système 7.0, Claris annonce une nouvelle version de son tableur Resolve (basé sur le programme moteur acquis à Informix). Essentiellement destiné aux petites entreprises ou aux utilisateurs disposant d'une configuration modeste, le logiciel dispose d'une feuille de calcul d'un milliard de cellules. Les fonctionnalités graphiques du tableur autorisent la couleur et plus de 25 types différents de représentations.

GUERRE DES POLICES, DEUXIEME PARTIE

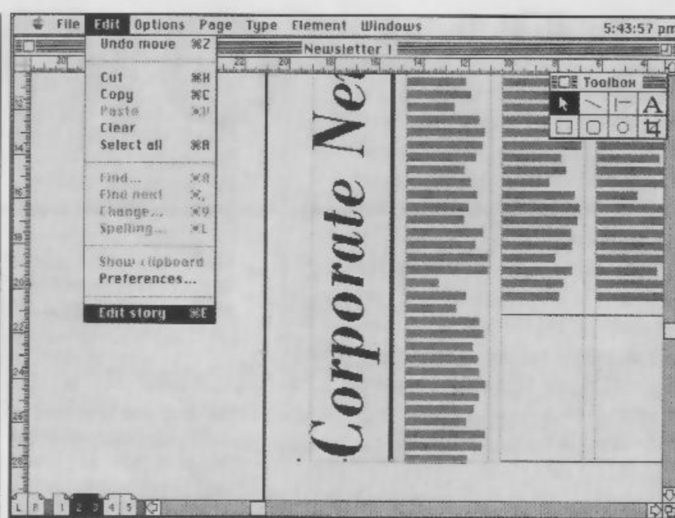
Après une période de tir à vue, où les deux entreprises Apple (soutenant ses fontes de type TrueType) et Adobe (créateur du format Postscript) se sont livrées un combat sans merci, l'heure semble être à la conciliation. Les deux compagnies prêchent en effet la compatibilité. Apple annonce dès maintenant que les fontes Adobe pourront être utilisables sous le prochain système d'exploitation 7.0. Pour ceux qui auraient encore des problèmes de conversion, FontMonger est un programme distribué par Ares Software Corporation US et permettant de passer de la norme True Type au format Postscript Type 1 ou Type 3. Le logiciel autorise également la combinaison de plusieurs caractères, permettant ainsi aux non-anglophones, de recréer leur alphabet accentué. Signalons également l'existence de deux autres programmes permettant de faire ce genre de manipulations : Métamorphosis 2.0 de Altsys et FontStudio de Letraset.

CAPTURE 4

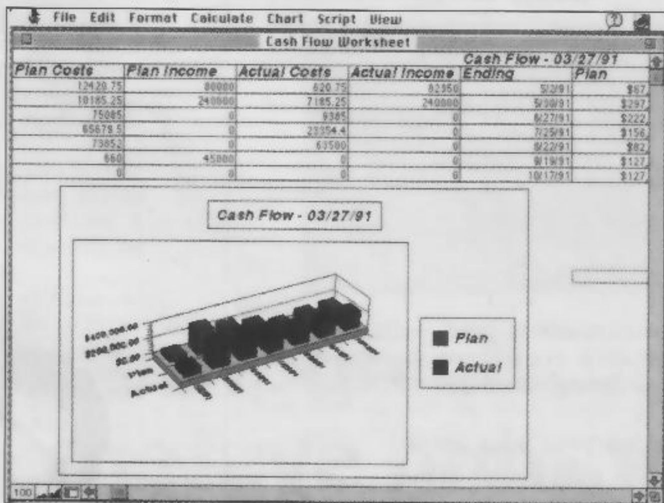
La version 4 de Capture, l'utilitaire de hard-copy d'écran de Mainstay est enfin disponible. La principale nouveauté du logiciel est de supporter le format TIFF qui offre une meilleure fidélité des couleurs et la relecture directe par des applications MS-Dos.

MAC CHINOIS

Le British Technology Group vient d'annoncer la commercialisation de Sindex, qui permettra aux utilisateurs de rédiger des documents en Mandarin sans avoir à changer le clavier de leur machine. Sindex fonctionne avec les logiciels de bureautique les plus répandus comme les tableurs, les bases de données ou encore les traitements de textes.



PageMaker 4,01



Plan Costs	Plan Income	Actual Costs	Actual Income	Ending	Plan
12420.75	80000	620.75	82350	5/2/91	$87
10185.25	240000	7185.25	240000	5/30/91	$297
75085	0	9385	0	6/27/91	$222
65678.5	0	23354.4	0	7/25/91	$156
73852	0	63500	0	8/22/91	$82
660	45000	0	0	9/19/91	$127
0	0	0	0	10/17/91	$127

Tableur Claris

PAGEMAKER 4.01

Aldus annonce la mise en vente d'un upgrade pour le principal programme de sa gamme : PageMaker. Les améliorations apportées concernent le temps de chargement des documents ainsi que celui de rafraîchissement de l'écran. La nouvelle version augmente la rapidité avec laquelle l'écran se redessine lorsqu'on vient de fermer une fenêtre. Aldus souligne que cette augmentation de rapidité sera particulièrement perceptible sur les systèmes sur lesquels plus de 100 fontes ont été installées. Une autre amélioration est celle de la compilation automatique du fichier de travail lors de la sauvegarde d'un document. Cet upgrade devrait être envoyé gratuitement aux utilisateurs enregistrés de PageMaker dans les semaines à venir.

SAM 3.0

SAM (Symantec Antivirus for Macintosh), l'un des plus célèbre antivirus pour la machine, devrait bientôt être distribué sous sa version 3. La vitesse d'opération du logiciel a été améliorée de 80% et son intervention est maintenant indécelable. SAM 3.0 est bien entendu doté des moyens adéquats pour combattre les derniers virus. Son achat donne droit à la consultation d'une hot-line, 24 heures sur 24, concernant les nouveaux virus.

CA-CRICKET GRAPH

Quand les présentations professionnelles sont vitales pour une entreprise, CA-Cricket s'avère être une excellente solution. Sa feuille de calcul de 40 colonnes sur 2 700 lignes permet de créer plus d'une douzaine de représentations

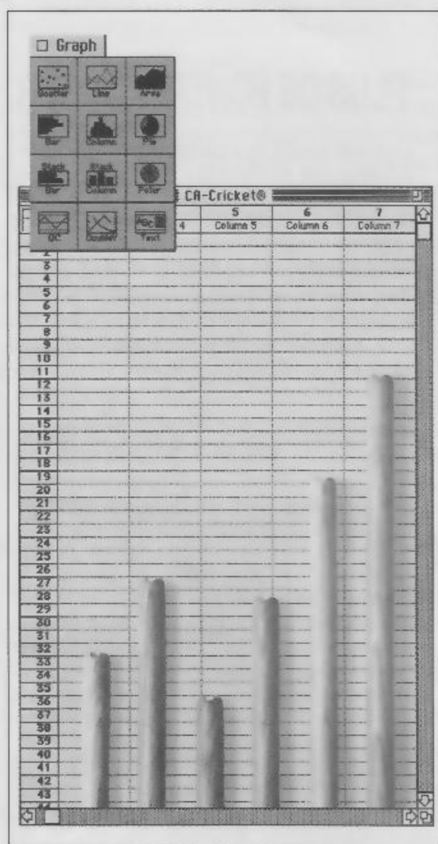
info

LA REVUE D'A-MAX

LE SYSTEME 7 ARRIVE

Le nouveau système pour le Macintosh (voir initiation A-Max), est en passe d'arriver sur vos écrans. Sera-t-il compatible avec A-Max ? Rien ne nous empêche de le penser puisqu'il reste compatible avec toute la gamme des Macintosh (excepté les plus anciens modèles). Une chose est sûre cependant : plus de 3 mégaoctets de mémoire vous seront nécessaires pour faire fonctionner le tout correctement. Apple a préparé deux types d'upgrades pour les utilisateurs privés et pour les entreprises/collectivités. Le premier de ces upgrades est composé du système 7.0 sur disquettes ainsi que d'un manuel de taille importante. Sur la disquette, deux piles Hypercard permettent à l'utilisateur de mieux comprendre les avantages du nouveau système. La disquette dispose également d'un "vérificateur de compatibilité" qui va passer en revue tous vos programmes et tous vos périphériques pour savoir quelles sont les applications compatibles et quelles modifications il convient d'apporter aux autres. Il est déjà reconnu que les logiciels suivants fonctionnent sans problèmes : Excel 2.2. et 3.0, FileMakerPro, FreeHand 2.0 et 3.0, Illustrator 3.0, MacDraw II, MacDraw Pro, MacWrite II, PageMaker 4.0, Photoshop 1.0, Word 4.0.





CA-Cricket Graph

graphiques différentes. La visualisation WYSIWYG de ces graphes assure la sécurité d'impression nécessaire à la création des rapports et autres présentations. Micro Product Division of Computer Associates, CA House, 183-187 Bath Road, Slough, Berkshire SL1 4AA, UK.

4 EN 1

La nouvelle version de "The Microsoft Office" arrive sur le marché. Rappelons qu'il s'agit d'un package de moins de 6 500 F comprenant les best-sellers de la compagnie du papillon : Word 4.0, Excel 3.0, Powerpoint 2.01 et Microsoft Mail 3.0.

AFTERDARK

Sous ce nom digne d'un roman de Stehen King, SoftLine propose un simple scree-blanker qui vous permettra d'économiser votre écran en cas de non utilisation de l'appareil. L'originalité du logiciel est de permettre à l'utilisateur de programmer lui-même la phase de déconnection de l'écran. After Dark propose ainsi 30 écrans différents (aquarium, ciel étoilé, mosaïque...), mais il est possible de créer des écrans animés avec le nom et le logo de votre entreprise ou encore d'afficher certaines de vos oeuvres graphiques. 300 F chez SoftLine.

DISKDOUBLER 3.1

Des problèmes de sauvegarde ? Manque de place ? DiskDoubler de la société Salient permet de sauvegarder absolument tous les fichiers du Macintosh sous forme compactée. L'utilisation des fichiers compactés, très proche du PowerPacker sur Amiga, est simple : il suffit de cliquer deux fois sur une icône pour que le programe se décompacte automatiquement.

BANWUE ANGLAISE DES FONTES

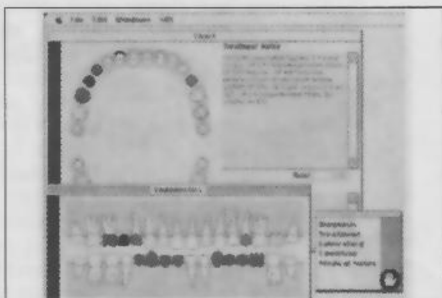
Fontbank offre 250 fontes Postscript de type 1 au prix de 0,99 £ pièce (10 F). Une baisse de prix relativement importante en comparaison aux principaux acteurs du marché Adobe et Beatstream. Garry Lawson, directeur de Teleset, la société responsable de la distribution des produits Fontbank en Europe, souligne que la politique de beaucoup de distributeurs est actuellement de vendre les fontes en sets. *"Nous pensons à la simplicité pour le client, de manière à ce qu'il puisse acheter uniquement les produits dont il a besoin".*

PROTECTION

La société Magna propose une série d'outils de protection : Empower I protège l'accès au disque dur en fonction des utilisateurs, Empower II permet d'encrypter des fichiers et d'attribuer des privilèges d'accès aux dossiers à la manière d'Appleshare. Enfin, Empower III permet à un administrateur d'effectuer ces réglages de protection à travers le réseau.

MACTOOTH POUR LES DENTISTES

Degree Zero développe MacTooth, un logiciel pour les cabinets de soins dentaires. Destiné en particulier à la sauvegarde des informations pour chaque client, le logiciel permet une exploitation graphique et textuelle des dossiers : le dossier d'un client peut ainsi contenir la reproduction de sa dentition. Il suffit de cliquer sur chacune de ses dents pour obtenir une description détaillée du travail. MacTooth est compatible avec la plupart des traitements de textes et des bases de données. A noter qu'il comprend un module de comptabilité permettant de rédiger les factures. Disponible pour 150 £ chez Degree Zero.



INITIATION A-MAX 6



Après plus de deux ans de rumeurs et de démentis, Apple vient enfin d'annoncer officiellement la sortie du système 7.0. Malgré les espérances de certains, les systèmes 7.0 ne changeront pas en profondeur les applications que vous utilisez ou encore la manière dont vous allez les utiliser. Le système 7.0 est surtout conçu dans une optique d'efficacité et d'économie.

LA COULEUR

En attendant que ReadySoft s'empresse de commercialiser une version d'A-Max entièrement compatible avec le système 7.0, sachez que le finder dispose désormais de la couleur. La forme des fenêtres n'a pas été altérée. Cependant, en choisissant l'option "*list*" dans le menu "*view*", il est possible d'obtenir plus d'un seul niveau de directory en même temps : il est ainsi permis de visualiser dans une seule fenêtre la liste de tous les fichiers de votre disque, directories et sous-directories compris. Le fonctionnement de ce gadget est simple : lorsqu'on demande le catalogue du disque dur, une petite flèche apparaît devant chaque nom de dossier pour indiquer la présence de fichiers. Il suffit alors de cliquer sur cette flèche pour que la liste des fichiers contenus soit affichée sous le nom du dossier.

LES ANCIENS MENUS

Le Menu Pomme : rien n'a réellement changé dans ce menu, si ce n'est l'addition de petites icônes en couleur à côté du nom de chaque accessoire de bureau. Le principal avantage de ce système est de ne plus rendre l'utilisation du font/DA Mover obligatoire pour installer ces applications. Il suffit maintenant de draîner leur icône sur le dossier "***Apple menu items***" du Finder.

Le Menu File : on reconnaît dans ce menu les fonctions "***new folder***" pour obtenir un nouveau dossier vide, "***open***" et "***close***" pour ouvrir/fermer une fenêtre ou une application, "***duplicate***" pour dupliquer un élément ou "***print***" pour imprimer un directory. A ces options viennent s'ajouter "***find***" qui permet de retrouver un fichier dans le dédale des directories, "***sharing***" qui permet à un utilisateur étranger sur un réseau d'utiliser vos dossiers et "***alias***". Cette dernière fonction est destinée à vous éviter de naviguer à travers les directories de votre disque dur pour trouver l'application que vous souhaitez lancer. L'option crée en effet une icône et un petit programme qui se trouveront dans le directory principal (lorsque vous ouvrez votre disquette) et qui, une fois sélectionnés, ouvrent automatiquement les directories nécessaires et lancent le programme voulu.

Les cinq précédents volets de cette initiation devraient vous être suffisants pour bien maîtriser l'environnement Macintosh. A la veille de ces nouvelles vacances, nous allons consacrer cette rubrique à un exercice de révision destiné essentiellement à vous présenter les fonctionnalités du nouveau système du Macintosh, le Finder 7.0.

Le Menu Edit : R.A.S

Le Menu Special : malgré la disparition de la commande "***set startup***", ce menu reste en apparence inchangé. A noter la nouvelle règle relative à la corbeille. Alors que jadis quitter le Finder après avoir mis un programme dans la corbeille condamnait le sus-dit à être effacé sans plus d'explications, ce programme reste maintenant dans la corbeille jusqu'à ce que l'utilisateur confirme l'effacement.

LES NOUVEAUX VENUS

Trois nouveaux menus viennent agrémenter l'interface du Macintosh.

Le Menu Help : (désigné par un point d'interrogation) permet de définir exactement la fonction d'une icône ou d'un gadget. Le fonctionnement est simple. Lorsque l'option est sélectionnée il suffit de poser le curseur sur le gadget qui vous intrigue et de cliquer une fois pour obtenir une explication claire sur son rôle et son utilisation.

Le Menu Application : (symbolisé par une petite icône représentant un Macintosh), remplace le gadget du Multifinder. Le menu propose une liste de toutes les applications ouvertes et permet de passer de l'une à l'autre.

Le Menu Label : avec la nouvelle interface couleur, ce menu permet de colorer les icônes en fonction de couleurs bien définies et assigner à chacune de ces couleurs une signification.

PLUS DE FONT/DA MOVER

Ce programme, qui permettait de gérer les applications de bureaux (DA) et les fontes n'existent plus. Pour gérer les deux types de fichiers précédents ainsi que les sons, il suffit de manier leurs icônes. Ainsi, si l'on veut installer un nouveau sample sur la disquette de démarrage il suffit d'amener son icône sur le dossier système. L'ordinateur vous demandera alors simplement si vous souhaitez installer ce son.

L'ERE DES DOSSIERS

Il y a maintenant sur chacune des disquettes de démarrage six dossiers différents : le dossier "***Apple Menu Items***" (contenant les accessoires de bureau), le dossier "***Control Panel***" (contenant les petits utilitaires du tableau de bord comme le screen blanker ou l'antivirus), le dossier "***Extensions***", le dossier "***Préférences***" et le dossier "***Startup***". Ce dossier permet en y déposant l'icône d'un programme particulier ou son "***alias***" (voir menu file) de lancer automatiquement cette application lors du démarrage de l'ordinateur.

LE CONTROL PANEL

4 nouveaux programmes ont été ajoutés au Control Panel. Parmi eux, "***view***" permet de programmer la manière dont le Finder va afficher les fichiers et leurs informations complémentaires. "***Memory***" est un tableau permettant aux Macintosh utilisant une 68030 d'utiliser une partie du disque dur en mémoire virtuelle.

Voilà donc le tour du propriétaire terminé. Il ne reste plus qu'à attendre un A-Max III en couleur pour pouvoir profiter pleinement de ce nouveau système. Peut-être est-ce là l'une des innombrables surprises que ces vacances nous réservent.

Ba Baille...

aMIE LE PRO.

DU 29 JUIN AU 13 JUILLET

BRADERIE MONSTRE

* Sur tout le matériel
* Dans tous les magasins aMIE

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 500
20 Mo **2.990 F**
40 Mo **3.990 F**
52 Mo **4.990 F**

DISQUES DURS A 2000
40 Mo **2.990 F**
52 Mo **3.690 F**
100 Mo **5.990 F**

MONITEURS
Moniteur Couleur 1083 S **2.290 F**
Moniteur Couleur 1084 S **2.490 F**

EXTENSIONS MEMOIRE A 500
512 K avec interrupteur sans horloge **340 F**
avec horloge **390 F**

EXTENSIONS MEMOIRE A 500
0 Mo à 6 Mo
0 Mo **990 F**
2 Mo **1.900 F**
4 Mo **2.600 F**
6 Mo **4.900 F**

EXTENSIONS MEMOIRE A 2000
0 Mo à 8 Mo
0 Mo **990 F**
2 Mo **1.690 F**
4 Mo **2.390 F**
6 Mo **3.290 F**

EMULATEUR A 500
AT ONCE **1.990 F**
POWER PC **2.390 F**

EMULATEUR A 2000
XT **2.990 F**
AT **4.990 F**

LECTEURS EXTERNES
3" 1/2 **550 F**
5" 1/4 **990 F**
3" 1/2 Golden Image **990 F**

TABLETTE GRAPHIQUE
EASY L 500 **2.990 F**
EASY L 2000 **2.990 F**

SCANNERS
CAMERON Type 10 **2.450 F**
GOLDEN IMAGE **1.990 F**

GEN LOCK
MINI GEN **1.990 F**
GST GOLD SP **5.500 F**

IMPRIMANTES
LC 20 **1.990 F**
LC 200 **2.490 F**
LC 24 200 **3.190 F**
LC 24 200 Couleur **3.890 F**

CARTE CONTROLEUR SCSI
+ Disque Dur + Extension Mémoire
40 Mo + Ext. 2 Mo **4.590 F**
40 Mo + Ext. 4 Mo **5.790 F**
65 Mo + Ext. 2 Mo **6.490 F**
65 Mo + Ext. 4 Mo **7.590 F**

ARRIVAGE
Super choix de logiciel du Domaine Public ! série P BAG, série FRED FISH la disquette **25 F**
Liste des logiciels disponibles sur demande écrite accompagnée de 2 timbres à 2.30 F

DISQUETTES 3"1/2 DF-DD
Par 50 : 3 F l'unité
Par 10 : **3,50 F** l'unité

NOUVEAU

CDTV

AMIGA + LECTEUR COMPACT DISQUES
En démonstration chez aMIE

AMIGA 500

AMIGA 500 **2.790 F**
AMIGA 500 + Moniteur Couleur **4.790 F**

AMIGA 500

AMIGA 500 + 5 JEUX **2.990 F**
AMIGA 500 + Moniteur Couleur + 10 JEUX **4.990 F**
Cadeau : Extension Mémoire à 1 Mo

AMIGA 2000

AMIGA 2000 **5.290 F**
AMIGA 2000 + Moniteur Couleur **6.990 F**
Cadeau : Logiciel Graphique

PROMO " PERIPHERIQUES "

LECTEUR EXTERNE 3"1/2
+ EXTENSION MEMOIRE 512 KO
• SANS HORLOGE **790 F**
• AVEC HORLOGE **850 F**

LES "PLUS" d'aMIE

REMISE 2% pour paiement comptant
GARANTIE 2 ans (uniquement sur l'unité centrale)
CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
REPRISE Votre viel ordinateur ATARI ou AMIGA

repris à 50% de sa valeur**

REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

*Après acceptation du dossier
**Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20
TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE OCCASION	13, passage du jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.47.74.11

LOGICIELS AMIGA

JEUX		PRINCE OF PERSIA	215 F	**GRAPHISME**	
A.D.S	225 F	RAIL ROAD TYCOON	310 F	3D CONSTRUCTION KIT	510 F
AFRIKA CORPS	310 F	ROBOCOP 2	225 F	ANIMATION STUDIO	
BACK OF THE FUTURE	230 F	SIM CITY	252 F	DISNEY	990 F
BARD'S TALE 3	200 F	SIM CITY TERRAIN	135 F	DELUXE PAINT 3	710 F
BEAST 2	260 F	SUPER CARS 2	190 F	DELUXE VIDEO 3	675 F
CENTURION	240 F	SUPER MONACO		DEMOMAKER	355 F
CHAOS STRIKE BACK	240 F	GRAND PRIX	205 F	DIGIPAINT 3	710 F
CHESSMASTER 2100	280 F	SWITCH BLADE 2	240 F	EXPRESS PAINT	440 F
CHIP'S CHALLENGE	225 F	SWIV	205 F	IMAGINE	2610 F
CHUCK ROCKS	240 F	TEAM YANKEE	280 F	PHOTOLAB	710 F
CHUCK YEAGER 2.0	205 F	TELLER	235 F	PIXMATE	540 F
CYBERCON	240 F	TETRIS	170 F	SCULPT 3DXL	1170 F
DAS BOOT	280 F	TOKI	230 F	SCULPT 4D	3860 F
DUNGEON MASTER	260 F	TORTUES NINJA	230 F	SILVER 3.0	1440 F
ESCAPE FROM COLDITZ	225 F	UMS 2	240 F		
F 19 STEALTH FIGHTER	240 F	TURRICAN 2	215 F	**SON**	
F 29 RETALLIATOR	215 F	WINGS	290 F	AMAS	990 F
FALCON	300 F	WONDERLAND	250 F	AUDIOMASTER 3	630 F
FALCON MISSION	205 F	Z-OUT	190 F	BIG BAND	1520 F
FINAL WHISTLE	135 F			HARMONY	440 F
FLIGHT SIMULATOR 2	350 F	**BUREAUTIQUE**		PRO 24	2610 F
GEM'X	230 F	3D		SONIX	450 F
GENGIS KAAN	290 F	PROFESSIONAL	2690 F	STUDIO 24	1340 F
GODS	230 F	EXCELLENCE 2.0	1700 F		
GRAND PRIX 500	215 F	INFOFILE	450 F	**UTILITAIRES**	
GREAT COURTS 2	230 F	KINDWORDS 2.0	420 F	AMAX 2	1250 F
HARD DRIVIN 2	205 F	MAXI PLAN PLUS	700 F	AMOS VF	460 F
HARPOON	280 F	PAGE STREAM V 2.1	2034 F	COMPTE CHEQUE	225 F
KICK OFF 2	205 F	POWER WORKS	855 F	DEVPAC 2	730 F
L'ART DE LA GUERRE	250 F	PUBLISHING PARTNER		DISCO SCOPIE	420 F
LEMMINGS	170 F	MASTER	3300 F	DISKMASTER 1.4	260 F
LIFES AND DEATH	280 F	SUPERBASE PRO	1340 F	DOS 2 DOS	405 F
LOTUS TURBO ESPRIT	225 F	VIDEO		DR DOS 5.0	890 F
M1 TANK PLATOON	260 F	AMIGAVISION	2690 F	FAMILICOMPT	245 F
MAUPITI ISLAND	230 F	DIGIVIEW		GFA BASIC	675 F
MIDWINTER II	N.C	GOLD 4.0	1340 F	GFA COMPILER	355 F
MIG 29 FULCRUM	250 F	ELAN		HISOFT BASIC	880 F
MONKEY ISLAND	310 F	PERFORMER 2.0	890 F	INTER CHANGE	350 F
MOONBASE	380 F	LIGHTS CAMERA		K-SEKA	720 F
NARC	205 F	ACTION	270 F	LATTICE C	2880 F
OBITUS	260 F	PROTITLER	1340 F	PROFIL	370 F
PGA TOUR GOLF	260 F	VIDEO EFFECTS 3D	720 F	QUARTERBACK V4.20	485 F

REMISE NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. OFFRES VALABLES JUSQU'AU 31 Août 1991

A RETOURNER A: AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TEL
MON ORDINATEUR
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 50 F/ TRANSPORTEUR 90 F Par colis/ C.R 70 F TOTAL
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE ❑ CARTE CLUB AMIE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE SIGNATURE

SCOR - AM 7-91-RC 86 B 2526

PUBLICITÉ

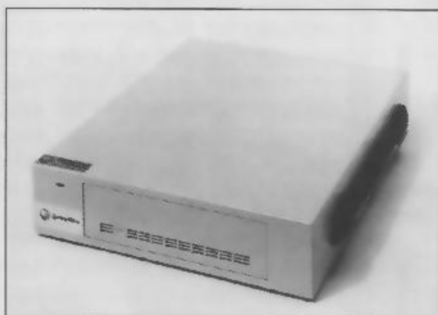
LIVRES PC

MICRO APPLICATION

JUILLET- AOUT 91

Le PC News

PC NEWS N°21



Orbyfile disque dur extene.

UN DISQUE EN PARALLELE

Orbyfile est une nouvelle gamme de disque dur de la société Orbytes. Ces disques se branchent sur la sortie parallèle de n'importe quel PC. Ils possèdent sur leur face arrière une autre prise parallèle permettant de brancher une imprimante ainsi qu'une sortie SCSI permettant de rajouter en ligne jusqu'à 6 disques durs de ce type. Ils sont livrés avec des drivers pour toutes les versions Ms-Dos.

Orbytes Informatique
15, avenue Mac-Mahon
75017 Paris

RIX ENCORE

La société Rix représentée en France par F.M.V.P annonce la sortie de son nouveau logiciel de dessin WinRIX. Celui-ci tourne sous Windows 3.0 et reprend les caractéristiques de leur best-seller ColoRIX en y ajoutant les fonctionnalités des deux autres logiciels ScanRIX et TRIX. Ces deux derniers permettent l'utilisation des scanners couleurs les plus répandus sur le marché, ainsi que conversion d'images au format Targa 16/24/32 au format VGA. WinRIX tire profit des caractéristiques de Windows 3.0 et utilise des menus déroulants pour les choix principaux et des boîtes de dialogue pour les choix secondaires.
Il comprend de nombreuses interfaces de documents, permettant l'édition simultanée d'une image sur plusieurs niveaux ainsi que l'échange dynamique de données avec les autres applications supportant cette fonctionnalité. Des filtres de traitement ont également été intégrés pour l'augmentation du piqué, l'adoucissement de l'image, son assombrissement ou son éclaircissement, l'estompage des contours, les effets de flou ou de changements de teintes. La sélection des zones et les options de masquage comprennent des formes prédéfinies, un lasso avec expansion et contraction vers les bords automatiques et des options de masquage pour addition, soustraction ou inversion de la zone masquée. WinRIX est livré avec des drivers fournis par les principaux fabricants de cartes jusqu'à 24 bits. Il est compatible avec les XGA, TrueVision, RasterOps, Hercules, etc. Il accepte également tous les périphériques reconnus par Windows et est disponible à 5 990 F HT.

F.M.V.P.
165, boulevard de Valmy 92706
Colombes Cedex

LE TEMPS ET WINDOWS

Unlike propose pour Windows, Planisoft version 2.60. Ce logiciel de gestion de temps. Il permet ainsi de réaliser un agenda de groupe et de gérer les différentes ressources nécessaires, personnes, locaux, etc.
Cet agenda peut également être couplé avec un répertoire téléphonique capable de composer les numéros de téléphone directement si l'on possède un modem. Chaque rendez-vous possède quatre légendes contenant le lieu, le type d'activité lors du rendez-vous, le produit présenté et le contact. De plus une case "commentaire" permet de compléter les informations de façon libre. Planisoft autorise également la recherche de rendez-vous en fonction de critères qui peuvent concerner le dossier, le commentaire ou les légendes. Il propose également des statistiques permettant de savoir le temps passé sur chaque dossier, le nombre de nouveaux clients contactés, le temps d'utilisation d'un véhicule, etc.
Chacun des collaborateurs peut avoir accès à l'agenda des autres s'il possède l'autorisation de le faire. Chaque agenda personnel étant protégé par mot de passe et ceci sur plusieurs niveaux. Il est également possible de regrouper plusieurs agendas personnels sur un seul tableau de façon à trouver une plage horaire libre pour une réunion. Planisoft dispose aussi d'une batterie de pense-bête tels qu'un aide-mémoire, les dominantes, qui permet d'inscrire un événement qui conditionne plusieurs journées ou un échéancier. Planisoft existe également en version Macintosh, qu'il est possible de relier avec les PC par réseau local et donc d'utiliser le même logiciel sur les deux différents systèmes. Il est disponible en version monoposte à 2 500 F HT, 9 950 F HT pour 5 postes et 16 000 F HT pour 10 postes.

Unlike
72/74, rue du Rendez-Vous
75012 Paris

DES IDEES PLEIN LES GRAPHIQUES

Thinx est un logiciel de gestion d'idées et de données graphiques distribuées par Frame. Il permet de créer des liens graphiques entre différents éléments et leur appliquer des calculs automatiques. Il crée une interface relationnelle entre les images et les données et devient ainsi un outil de présentation, de planification et d'aide à la prise de décision.
Ce logiciel importe directement des données de tableurs comme Excel ou Lotus 1-2-3, de base de données comme dBase et de logiciels de dessin comme Designer, Draw Plus ou ClipArt et est conçu spécialement pour aider visuellement à la conception de projets complexes. Thinx permet par exemple de déterminer les coûts de réparation d'une voiture en utilisant la fonction "formule de l'aire", il suffit alors de cliquer sur une partie spécifique du véhicule pour connaître le coût du remplacement de la pièce et le temps nécessaire au remplacement. Thinx est disponible au prix de 4 950 F HT. **Frame 32 bis, rue Victor-Hugo 92800 Puteaux**

COMPRESSION, UN REMEDE

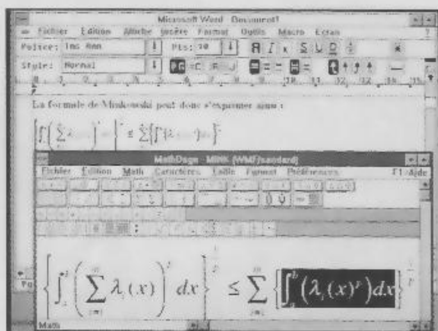
La toute nouvelle société Compress réalise des cartes de compression d'images et de son. Créée en 1991, elle propose ces deux premières cartes la C-100 et la C-101.
Ces cartes sont capables de fonctionner aussi bien sous environnement Windows que Ms-Dos, elles sont toutes les deux basées sur le CL550 de la société C-Cube. La C-100 permet de traiter des images en 256 niveaux de gris ou couleurs, en 65 000 ou en 16 millions de couleurs. Pour exemple, le temps de compression ou de décompression d'une image en 16 couleurs, d'une résolution de 640 x 480 est de l'ordre de 600 ms. Cette carte est livrée avec le logiciel CompView qui permet la gestion des images par menus et offre des fonctionnalités comme le zoom, la conversion de format, de tailles ou de couleurs. Sa grande sœur, la C-101 offre les mêmes fonctionnalités avec en plus la compression de son et pour la gérer le logiciel AnimView. Ce dernier permet d'acquérir des messages sonores et de les compresser et permet également de réaliser des montages image/son et de contrôler le volume et les corrections de tonalités.

Compress
30, rue du Morvan
SILIC 539
94633 Rungis
Cedex

LES MATHS SOUS WINDOWS

Apsylog propose un éditeur graphique d'expressions mathématiques et physiques sous Windows, MathDesign. Il ne nécessite aucun apprentissage grâce à une palette d'icônes représentant 277 symboles sur lesquelles il suffit de cliquer pour voir apparaître à l'écran la formule. Ensuite un simple couper-coller permettra de l'insérer dans le document adéquat. MathDesign gère également automatiquement l'ensemble des règles et des conventions typographiques en vigueur dans l'édition scientifique. Certaines de ces fonctionnalités peuvent également être personnalisées par exemple en sauvegardant dans un bandeau les expressions employées le plus souvent par l'utilisateur. MathDesign est donc un logiciel particulièrement adapté aux besoins des scientifiques et au monde de l'éducation pour la réalisation de sujet d'examen, ainsi qu'aux auteurs d'ouvrages de mathématiques ou de physique. Il supporte les logiciels WordWindows, Write, Lotus AmiPro, Evolution, Pagemaker, Ventura Publisher, et tous les logiciels supportant les fichiers WMF et EPS.

Apsylog
10, rue Vauvilliers
75039 Paris
Cedex 01


Math Design pour windows.

UN TABLEUR POUR GEOWORKS

La société The Disc Company, représentant en France GeoWorks, annonce la préparation du premier logiciel indépendant tournant sous l'environnement Ensemble. Ce tableur sera l'œuvre de la société américaine Dimensions Research, développeur du logiciel VP Planner. Cette société devrait développer par la suite d'autres applications professionnelles sous cet environnement. La version de ce tableur sera fournie avec un "runtime" d'ensemble permettant aux utilisateurs de bénéficier de l'environnement sans être obligé de l'acheter séparément.
Ce tableur 3D devrait posséder de puissantes capacités macros ainsi qu'un ensemble de fonctionnalités permettant d'accé- der facilement à des fichiers provenant d'autres tableurs et de bases de données.

The Disk Company
60, rue Marcel-Dassault
92100 Boulogne-Billancourt

UNE SOLUTION DE SECURITE

Safety PC correspond à un accord passé entre les sociétés CFAO Système et Log'Up. Cette solution comprend les logiciels QA Plus, Rescue et le service Killer Express.
QA Plus est un logiciel de diagnostic matériel. Il offre la possibilité d'obtenir des informations complètes quant à la configuration du système et de son environnement. Il teste tous les éléments du système (clavier, écran, souris, composant, disque) ainsi que les périphériques (modem, imprimante, driver, etc.). Rescue quant à lui s'assure du bon état des logiciels. Il prend une photographie de l'état du logiciel et effectue sur demande une série de tests pour diagnostiquer. En cas de problème, Rescue indique la nature de la panne et propose les réparations Le dernier Service, Killer Express permet de se prémunir contre toutes les infections de virus. Log'Up s'engage à fournir dans un délai de 48 heures, les logiciels "killer" des principaux virus présents en France.
Lorsque Log'Up ne possède pas le logiciel adéquat, le délai est repoussé à 4 jours après la réception de la disquette contaminée. Cette solution est commercialisée par la société CFAO Système au prix de 2 672 F HT.

CFAO Système
34, rue Pergolèse
75116 Paris

UNE NOUVELLE VERSION QUATTRO

La société Borland présente Quattro Pro 3.0, la nouvelle version de son célèbre tableur. Cette nouvelle version possède la grande nouveauté de fonctionner sous un environnement Wysiwyg.
Il ne s'agit pas encore de la version qui tournera sous Windows et qui est encore actuellement en cours de développement, mais d'une version intermédiaire qui aidera les utilisateurs de ce tableur à passer de la version traditionnelle de Quattro à celle sous Windows. L'affichage Wysiwyg apporte à Quattro Pro des gains de productivité inhérent au travail en interface graphique, en facilitant le travail de présentation de l'utilisateur qui peut faire varier la taille des polices et déterminer les couleurs telles qu'elles sortiront à l'impression.
De plus la fonction "Zoom" permet de réduire ou d'agrandir proportionnellement les textes et les graphiques à l'écran de 25 à 200 %.
La hauteur des lignes est ajustables de 1 à 240 points.
Les nouvelles capacités d'impression permettent aux utilisateurs de générer des rapports de qualité professionnelle. L'impression est ajustée automatiquement à la taille de la page.
Quattro Pro 3.0 intègre en outre plus d'outils graphiques de façon à permettre à l'utilisateur de présenter ses données de façon optimale. Ainsi des effets de transition visuelle (24 en tout) ont été ajoutés pour la présentation d'écran.
Quattro Pro 3.0 est commercialisé au prix de 4 995 F HT, les utilisateurs de version 1 pourront bénéficier du produit pour 995 F HT et ceux de la version 2.0 pour 495 F HT.
Les possesseurs d'autres tableurs pourront bénéficier d'une offre de lancement de 1495 F HT.

Borland France
BP 6 43, avenue de l'Europe 78143
Vélizy-Villacoublay

UN BASIC VISUEL

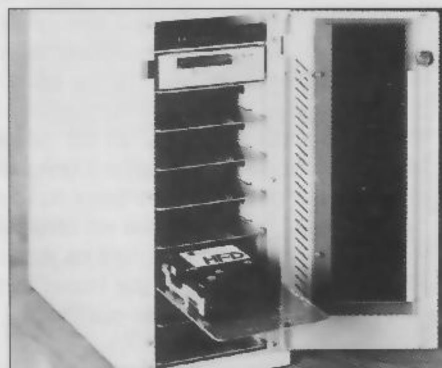
Microsoft annonce la sortie au mois de juillet d'un nouveau langage de programmation le Visual Basic.
Ce langage tourne exclusivement sous Windows. Il combine des outils de conception graphique et un compilateur générant des fichiers exécutables sous Windows Tous les éléments constitutifs de l'interface graphique sont disponibles sans que l'utilisateur n'ait besoin d'écrire une seule ligne de programmation.
Il peut ainsi rapidement définir des boutons de commande, des champs de texte, des menus déroulants, etc. Visual Basic assure également le support du DDE (Echange Dynamique de Données) avec les autres applications win- dows comme WinWord ou Excel.
Visual Basic est livré avec tout un environnement permettant un apprentissage rapide de son utilisation comprenant outre une documentation importante, un système d'aide en ligne et un didacticiel.
La version américaine sera disponible en juillet à 1 990 F HT, la version française ne faisant son apparition qu'en septembre. Mais les possesseurs de la version américaine pourront obtenir la version française pour la modique somme de 390 F TTC. Microsoft annonce également une version pour OS/2 Presentation Manager actuellement en cours de développement.

Microsoft France
12, avenue du Québec
ZA de Courtaboeuf
91957 Les Ulis

UNE GRAPPE DE DISQUES DURS

La firme Legacy Storage propose une solution permettant de mettre des disques durs en grappe. Cette solution comprend une tour externe connectable sur serveur ou station de travail.
Elle peut recevoir jusqu'à 8 unités de stockage branchées sur un bus SCSI.
Elle est équipée de tiroirs extractibles qui lui permettent d'atteindre une capacité allant de 300 Mo à 8 Go ainsi que différents lecteurs de bande ou disques optiques.
Cette solution peut-être complétée par le logiciel Legacy Array Software pour des applications occasionnant d'important transfert entre les disques. Ce logiciell offre un haut niveau en matière de sécurité de disques en grappe (Raid 5). L'avantage d'une telle solution, c'est qu'elle permet de régénérer automatiquement et en tâche de fond, le périphérique qui a subi des dommages.
Il suffit alors sans couper le système d'insérer un nouveau disque à la place de l'élément défectueux.
Cette solution est distribuée en France par la société Almatec.

Almatec
19, rue des Parisiens
92600 Asnières


Almatec présente.

Le PC Games



UMS II

Certains d'entre vous se souviennent peut-être du premier logiciel de cette série. Il était présenté non comme un simple wargame, mais comme un générateur de wargame. Son grand intérêt était en effet de permettre la réalisation de toutes les batailles que l'on désirait pour peu que l'on ait la patience de la mettre en place. De la patience, les amateurs de ce genre de jeu n'en manque pas. La seconde version est complètement différente. Si elle comble un manque de la première version, elle n'en reprend pas tout ce qui faisait son charme.

Cette seconde version n'est plus un générateur de combat, vous ne pourrez plus créer vous-même vos propres scénarios. Par contre les scénarios proposés sont largement plus complet. Il ne s'agit plus cette fois de bataille tactique, mais plutôt de stratégie. Les trois scénarios compris dans le logiciel reprennent trois grandes phases stratégiques de l'histoire, les conquêtes d'Alexandre le Grand, Les batailles de Napoléon ainsi que le débarquement en Normandie.

Le fait qu'UMS II ne soit pas un générateur, ne vous empêche pas de modifier des paramètres de façon à approcher le maximum de réalisme. Vous pouvez jouez à plusieurs ou laisser l'ordinateur prendre la place de certains joueurs. Dans ce cas, vous pourrez influer sur ces décisions en lui donnant des paramètres. Si la situation stratégique est bien rendue, elle reprend également des données économiques, politiques et météorologiques. Beaucoup d'événements peuvent influer sur une campagne. Il vous faudra aussi bien gérer la production des provinces que vous conquérerez et qui vous permettrons de créer de nouvelles unités, que les alliances entre les pays ou les simples pactes de non-agression. Il faudra s'inquiéter des températures et des tempêtes qui s'annoncent, etc.

Contrairement à la première version, il n'est pas possible d'avoir une vue en 3D, ce qui est réalisable sur un champ de bataille, l'est nettement moins à une échelle plus grande pouvant couvrir un pays, un continent ou voire le globe tout entier.

L'interface utilise des menus est déroulants et est aussi simple qu'il est possible de l'être dans un jeu de ce type. Il est toutefois conseillé d'avoir déjà une bonne connaissance de ce type de jeu pour en apprécier les qualités.

Editeur : Microprose

ELITE PLUS

Si le monde PC fut un des premiers à découvrir ce fabuleux jeu inventé par David Braben sur BBC, il ne disposait que d'une version CGA en quatre couleurs. Avec Elite Plus les possesseurs d'écran EGA et VGA vont enfin pouvoir utiliser les couleurs de leurs machines.

Cette version ne se limite pas au simple ajout de couleurs. En effet toutes les commandes se font maintenant à partir des touches de fonctions pour les machines en possédant douze ou à partir des chiffres situés en haut de clavier.

Elite est un jeu de commerce spatial. Vous faites du négoce entre les différentes planètes. Celles-ci sont plus de 2000 réparties sur 8 galaxies. Rien ne vous empêche donc d'aller vous promener plutôt que de rester dans le même groupe de planète. Bien que la capacité de votre vaisseau en carburant vous oblige à vous déplacez de planète en planète. Elles correspondent à divers niveaux de développement aussi bien politiques qu'économiques. Votre but est donc d'acheter des marchandises dans certaines et les vendre dans les planètes où ces marchandises n'existent pas pour en tirer un maximum de profit.

En réalisant des affaires, vous augmenterez votre capital et pourrez ainsi mieux équiper votre vaisseau. L'équipement de base se compose d'un laser à l'avant et de trois missiles à tête chercheuse. Par la suite vous pourrez placer des lasers sur les quatre côtés de votre vaisseau, rajouter des missiles, prendre des lasers plus puissants, des soutes supplémentaires pour transporter plus de marchandises. D'autres options sont également disponibles comme l'ordinateur d'appontage, qui vous évitera la fastidieuse manoeuvre à réaliser pour rentrer dans les stations orbitales, lieux de chargement et de déchargement des cargaisons. Vous n'êtes pas seul dans ce monde et vous découvrirez de nombreux types de vaisseaux, certains sont de paisibles commerçants comme vous, d'autres ont des intentions beaucoup moins louables et sont pirates. Mais la police veille, aussi si vous décidez de rentrer dans l'illégalité en attaquant d'autres vaisseaux ou en faisant le trafic de denrées interdites comme les esclaves, vous risquez de vous faire attaquer par des patrouilles à vous de bien manier votre engin pour y échapper.

Editeur:Microprose

UN NOUVEAU DUNGEONS & DRAGONS

La société SSI nous gâte en sortant simultanément deux logiciels de sa gamme Donjons & Dragons. Le premier est dans la droite ligne des logiciels comme Champions of Krynn ou Pool of Radiance, il s'agit de Death Knights of Krynn. Les habitués y retrouveront la même interface utilisateur, les combats, la fenêtre en 3D et les sorts. Vous pouvez bien entendu récupérer les personnages que vous possédiez dans la précédente aventure ou choisir d'en créer de nouveau à moins que l'équipe fournie avec le logiciel ne comble vos espérances.

Le second sort également sur Amiga et s'appelle Eye of The Beholder, vous pourrez donc en lire la critique de Christian Roux

Distributeur : Ubi Soft

Le PC PRATIQUE

Après vous avoir parlé de la structure des répertoires et de leur manipulation, de l'édition des fichiers "batch" et de leur organisation, nous allons tenter de mixer ces deux points pour en arriver à la programmation sous Msdos. Elle se révèle être primordiale lors de l'exploitation de ce système.

INITIATION A MSDOS

L'élaboration de fichiers ***"batch"*** est simplement l'automatisation de manipulations quelconques qui sont normalement laborieuses en mode direct. Avant tout et pour suivre la logique Dos, nous allons créer un répertoire contenant les fichiers à extension ***"batch"***. Cela permet de structurer le disque dur et de ne pas l'encombrer. Il est aussi bien plus facile de retrouver directement un fichier ***batch***, dans ces conditions, sans avoir à le chercher dans une foultitude de sous-répertoires. Bref, c'est de loin la meilleure méthode. Appliquons-la illico. Voici les commandes à effectuer :

C :

Qui nous positionne sur le lecteur C : dans le cas où vous seriez sur une autre unité.

CDç :

Nous allons directement dans la racine car c'est à cet endroit que nous désirons créer le répertoire.

MD BAT :

C'est cette commande qui créer le sous-répertoire. Si un message d'erreur apparaît, vous avez deux possibilités. Dans tous les cas, le nom ***"bat"*** existe déjà dans la racine. Il peut s'agir d'un fichier ou d'un répertoire. Si c'est un répertoire, pas de problème puisque nous voulions qu'il y soit.

Dans le cas d'un fichier, il vous faudra le renommer ou bien l'effacer, selon l'importance de son contenu. Pour le renommer, **saisissez** :

ren bat nouveau.nom

Pour le détruire :

del bat

Si ce fichier est indestructible, c'est qu'il est protégé en écriture.

Libérez-le par :

attrib bat -r

Et **recommencez** l'opération de destruction.

Le répertoire ***"bat"*** créé, il nous faut signaler au Dos qu'il fera partie des chemins de recherche du Dos. Pour ce faire, nous allons éditer le programme ***"autoexec.bat"***.

C'est la ligne contenant la commande ***"path"*** qui nous intéresse.

Il faut y ajouter le texte suivant :

c:\bat\ ;

Comme les chemins d'accès aux commandes sont pris dans l'ordre dans lequel la commande ***"path"*** les cite, nous allons mettre ce dernier chemin vers le début, comme ceci par exemple. :

path c:\;c:\msdos; c:\bat;

Si votre commande ***"path"*** contient d'autres répertoires, laissez-les car si ils y sont, c'est qu'un logiciel ou un utilisateur les a installés et que le système en a besoin.

Pour que cette configuration fonctionne, relancez votre PC en l'éteignant ou en exécutant simplement ***"autoexec"***.

Ceci fait, nous pouvons maintenant créer des programmes ***"batch"***.

LE PREMIER PROGRAMME

Pour notre premier programme, nous allons créer une commande de listage de répertoire. En mode direct, il nous faudrait saisir ceci :

dir | find "<REP>" pour les dos en version française ou encore :

dir | find "<DIR>" pour les versions anglaises.

Voici quelques explications. La commande ***"dir"*** permet de visualiser les fichiers et répertoires du chemin courant.

Utilisée seule, elle afficherait tout. Ici, nous avons travaillé avec le caractère ***"u"*** de code Ascii 124.

Il permet le passage de résultats entre deux commandes.

En fait, les lignes ci-dessus équivalent à dire :

Donne au programme ***"find"*** le résultat de la commande ***"dir"***.

C'est une espèce de chaînage qui est réalisé. Il est possible, avec la pipe (***"u"***), d'imbriquer ainsi de nombreuses commandes, comme nous le verrons plus tard.

Mais restons en là pour le moment.

Le programme ***"find"*** est un outil livré avec le Dos. Il permet de rechercher des chaînes de caractères dans un fichier. Ainsi, ***find autoexec.bat "path"*** affichera la ligne contenant la commande ***"path"*** du fichier ***"autoexec.bat"***. Il nous sert, dans notre exemple, à isoler les lignes contenant l'identificateur de répertoire qui est soit ***"<REP>"***, soit ***"<DIR>"***, ceci selon les versions du système. A la sortie de la ligne, seules les lignes contenant la chaîne recherchée seront affichées. Il est donc temps pour nous de créer notre fichier ***"batch"*** nommé ***"rep.bat"*** avec cette ligne. En voici le contenu.

echo off dir | find "<rep>" ^Z

A vous de choisir la ligne en fonction de votre Dos. Pour voir le résultat de cette commande, promenez-vous dans vos lecteurs et tapez de temps à autre ***"rep"***. Vous verrez ainsi les sous-répertoires dont vous disposez.

SES AMELIORATIONS

Notre petit ***"batch"*** a tout de même certains défauts. Il ne nettoie pas l'écran, il ne fait pas de pauses lors de longs affichages, ce qui nous fait perdre une partie des informations à visualiser et pour finir, il ne nous dit pas dans quel répertoire nous sommes.

Pour nettoyer l'écran, pas de problème. Il suffit d'insérer la ligne ***"cls"*** dans le programme. Pour qu'il nous indique le répertoire courant, il en va de même avec "cd" qu'avec ***"cls"***. En ce qui concerne les pauses évitant les affichages trop grands pour l'écran, il existe une astuce. Elle tient dans l'utilisation du filtre ***"more"***, utilisable tout comme le programme ***"find"***. Grâce à lui, les affichages se font page par page. Voici donc le programme Batch ***"rep"*** une fois perfectionné :

ECHO OFF ECHO. Nous sommes dans le répertoire :

CD Echo dont voici les sous répertoires :

DIR | FIND "<REP>" | MORE ^Z.

LA FINITION

Comme vous le voyez, bon nombre de problèmes sont résolus, mais un dernier persiste. Nos trois premiers messages sont de toute manière perdus même avec ***"more"***. Ceci est normal car il n'agit que sur ***"dir"*** et non sur la totalité du programme. Pour ce faire, il nous faut utiliser un autre type d'indirection qui sont le ***">"*** et ***">>"***. Le premier opérateur crée un fichier permettant de recueillir les affichages Dos, le second ajoute dans un fichier les mêmes résultats. Voici le programme en version définitive :

ECHO OFF

ECHO Nous sommes dans le répertoire : >C:\BAT\RESULT

CD >>C:\BAT\RESULT

Echo Dont voici les sous répertoires : >>C:\BAT\RESULT

DIR | FIND "<REP>" >>C:\BAT\RESULT

TYPE C:\BAT\RESULT | MORE

DEL C:\BAT\RESULT

^Z

Le fichier ***"C:\bat\result"*** reçoit au coup par coup le fruit des commandes et les restitue page par page grâce à ***"type"*** et ***"more"***.

Il est ensuite détruit pour ne pas encombrer l'unité.

Si cette programmation vous intéresse, écrivez-nous, nous nous ferons une joie d'orienter cette rubrique vers ce que vous attendez d'elle.

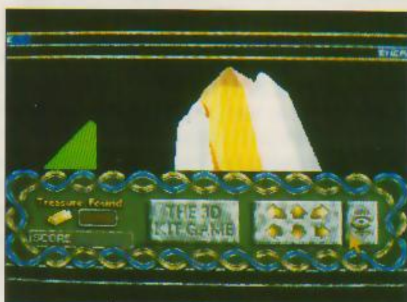
Sined & Co

3D CONSTR L'ART DU LEGO

SOFT

Avant de rentrer plus en avant dans la description de ce produit, nous tenons à mettre en garde les amateurs de mondes virtuels et autres représentations graphiques en ray-tracing ; 3D Construction Kit est un outil de développement qui, malgré de remarquables qualités, ne parviendra jamais à égaler la finesse des images qui ornent chaque mois notre couverture. L'histoire de ce logiciel débute avec l'apparition de Driller, un jeu d'aventure où le personnage pouvait évoluer en temps réel dans un univers cohérent représenté en trois dimensions surfaces pleines. Ainsi naquit le procédé Freescape (TM Incentive Software) qui fut par la suite exploité par Dark Side, Total Eclipse et plus récemment par Castle Master. 3D Construction Kit est un outil qui permet à tout un chacun de concevoir son propre univers et d'organiser de véritables explorations ou de simples animations au grès de son humeur.

En plaçant à la portée de tous un outil de développement plus que performant, le langage Amos (Mandarin Software) a ouvert le marché du prêt-à-jouer. Tirant partie de cette ouverture, la maison d'édition Domark nous propose aujourd'hui un fantastique logiciel de construction de mondes virtuels.



3D Construction Kit

UNE CASSETTE VIDEO EN PRIME

Afin de rendre l'apprentissage du logiciel le plus didactique possible, la société Domark propose avec chaque coffret une cassette vidéo qui aidera l'utilisateur à ériger une première construction. Autre bonne nouvelle, le logiciel, non protégé contre la copie de sauvegarde peut aisément trouver sa place sur un disque dur. Le corps principal du programme présente un écran divisé en trois zones distinctes, une barre de menu, une imposante vision de l'univers en cours de modélisation ainsi qu'un véritable panneau de contrôle qui met en évidence les fonctions les plus usitées. La fenêtre s'ouvrant sur votre création supporte quatre modes de visualisations. Le premier simule le regard d'un personnage qui peut se déplacer en temps réel dans ce monde en gardant les pieds sur terre. Les deux suivants, FLY1 et FLY2, offrent des services similaires mais sans restrictions au niveau de l'axe des Z. Enfin, le mode CAM reprend le principe d'une caméra fixe. L'intérêt de cette dernière visualisation consiste à pouvoir positionner cinq caméras et de pouvoir passer de l'une à l'autre à volonté.

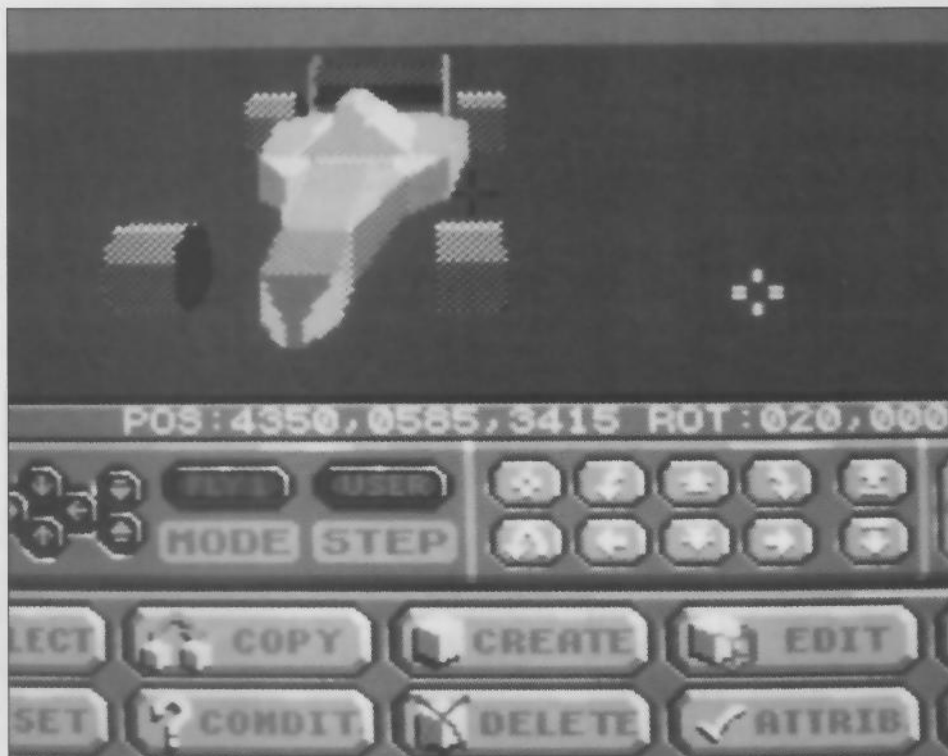
CREER UN OBJET

La création d'un objet est on ne peut plus simple. 3D Contruction Kit s'inspire de façon sommaire du mode de modélisation de Real 3D. L'utilisateur se contente de piocher ce qu'il désire dans une bibliothèque de formes géométriques (rectangle, pyramide, cube, ligne, triangle, quadrilatère, pentagone ou hexagone). Ayant nommé cet élément, il pourra à tout moment le rappeler pour lui affecter une autre couleur, en modifier la taille, lui faire subir de multiples déformations ou des rotations. De la même façon, un objet peut-être rendu temporairement invisible afin de simplifier la modélisation du reste de l'oeuvre. Chaque objet possède également une série d'attributs. Outre leur nom, ces derniers donnent des informations sur leurs tailles, leurs positions, leurs états (visibles ou invisibles), s'ils sont fixes ou animés, sur la



3D Construction Kit

UCTION SANS ERGOTS



3D Construction Kit



3 D Construction Kit

distance à partir de laquelle il seront visible par un passant sans oublier une série de données spécifiques à la réalisation de jeux (possibilité de déplacer un objet, d'ouvrir une porte ou potentiel de résistance d'un corps face un tir de laser).

UN SOUFFLE DE VIE

Lorsque votre premier univers comble vos espérances, il ne reste plus qu'à lui insuffler la vie en usant d'un langage assez rudimentaire. En dehors des classiques tests de collisions, ce module permet de temporiser certaines actions, de placer des "flags" (conditions pour entreprendre telle ou telle action), d'afficher des chaînes de caractères, de jouer jusqu'à 32 échantillons sonores, de gérer des animations d'objets comme un véhicule sur une route, etc.

A l'image de son manuel d'utilisation d'une très grande clarté (une version francisé de ce dernier devrait apparaître d'ici peu), 3D Construction Kit reste un outil qui ne s'embarasse d'aucune futilité. En moins d'une journée, le plus mauvais des élèves sera à même de composer de belles animations. Vos meilleures œuvres pourront même gagner les rayons des revendeurs à l'unique condition de rendre à César ce qui est à César en précisant clairement que le présent logiciel lui sert de support. Que ce soit pour développer une application ludique, démonstrative (présentation assistée par ordinateur) ou plus simplement à des fins personnelles (implantation d'un canapé dans une pièce), 3D Construction Kit est une véritable boîte à bohneur pour toutes les personnes qui ne désirent pas s'investir et investir dans des solutions logicielles plus lourdes.

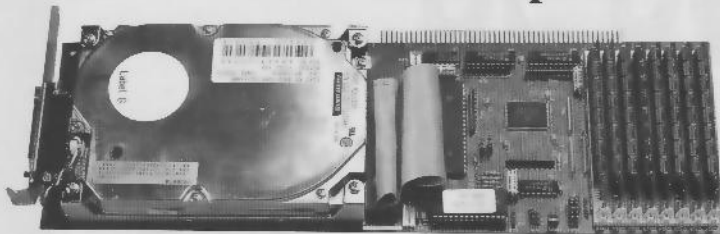
Pour plus de renseignements contacter la société Domark à l'adresse suivante:
Ferry House, 51-57 Lacy Road,
London SW15 1PR. England.

Christian ROUX



POWER C

Carte en Import:



Carte Accéleratrice:

68030 en 22 ou 33 MHz et coprocesseur 68882
1 Mo de Ram installées ou (4Mo)pour la version 33MHz
Extensible jusqu'a 13 Mo(22 MHz) ou 16 Mo en (33 MHz) grace a des simms.
2 Interface SCSI disponibles.

New

22 MHz equipée 1 Mo..............................7990,00 Frs
33 MHz equipée 4 Mo..............................14990,00 Frs
Disque dur 40 Mo ....2590,00 Frs
Disque dur 114 Mo..............................4590,00 Frs
Simm 1 Mo pour carte accéleratrice............N C

Cartes Disque Durs

New

Idem que les specifications de la carte ICD

carte seule 0Ko..............................2090,00 Frs
+ 40 Mo ....3690,00 Frs
+ 52 Mo (11 ms)..............................4290,00 Frs
+114 Mo (NEC) 20 ms..............................5490,00 Frs

ACCESSOIRES

Souris Optique GI..............................380,00 Frs
Souris Power Mouse..............................199,00 Frs
Anti-Click..............................95,00 Frs
Couvercle Protection A500..............................90,00 Frs
Lecteur Interne A500..............................540,00 Frs
Lecteur Interne A2000..............................590,00 Frs
Disquettes 3.1/2......................3,10 Frs

BLITZ TURBO Pour A500 et A2000

Copie rapide de vos disquettes (45 sec)
Copie du lecteur interne vers le lecteur externe
Copie differents autres formats (IBM,Mac)

New

Contient un interupteur anti virus
contient un anti-click pour les lecteurs externes
250,00 Frs

Sachez que La copie de softs protegées est un acte illegal.

Service Imports Softs Tel : 43 38 03 97
Pour recevoir la liste des softs disponibles

Le Célèbre Lecteur PC880



Circuit spécial éliminant le bruit du lecteur au repos
Port E/S pour brancher un autre lecteur
880 Ko formattés
Garantie 12 mois 570,00 Frs

NOUVEAU

Double lecteur 31/2 avec alimentation intégré
1200,00 Frs

Extensions de Mémoire Pour A500:

512 Ko sans Horloge..............................360,00 Frs
512 Ko avec Horloge..............................410,00 Frs
1,5 Mo avec Horloge..............................990,00 Frs
(Kikstart 1.3 obligatoire,)
Accéde a 1Mo de Mem chip avec Big Fat Agnus

New

Packs:

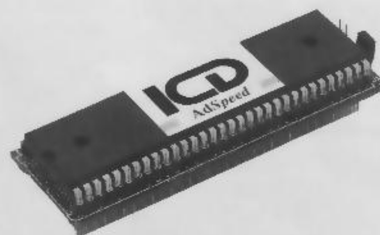
512 Ko avec Horloge et PC880..............................900,00 Frs
PC880 et Blitz Turbo ....720,00 Frs

Carte ATONCE (PC 286)

New

Version A500:..............................1790,00 Frs
Adaptateur A2000..............................570,00 Frs

ADSPEED



Accélérateur de la marque ICD

Fonctionne sur A500,A1000 et A2000
Istallation simple sans soudure
Sélection de 7.16 MHz et 14.3 MHz
32 Ko de Ram Statique et 16 Ko de Disque Cache
1850,00 Frs

Photos non contractuelles.Les sigles et marques citées sont déposées par leurs proprietaires respectifs.

OMPUTING

Série SLIMLINE 900E



**Ce disque dur extra-plat de type AT est fourni avec une interface qui s'adapte sans soudure sur le 68000.
Les utilitaires ICD sont inclus dans le package.Silencieux ,ne necessite pas de ventilateur.**

En 40 Mo...........................3190,00 Frs

New

En 52 Mo(Quantum).........3890,00 Frs

Disque DurPour A500

Version 42 Mo 0Ko................3990,00 Frs
Version 52 Mo 0Ko................4500,00 Frs
Version 105Mo 0Ko...............6990,00 Frs
Simm 1 Mo...............................410,00 Frs

ICD SCSI Pour A2000

Totalement compatible SCSI
Controleur rapide
Autoboot n'importe quelle partition FFS
Ram 0-8 Mo

Carte 0Ko seule.....................1890,00 Frs
+40 Mo..................................4190,00 Frs
+80 Mo..................................6590,00 Frs
Cette carte existe en version sans Ram.
Carte seule 1390,00 Frs

Extension Mémoire A2000

New

Livré d'origine en 2 Mo
Extensible jusqu'a 8 Mo par Simm

2Mo.......................................1990,00 Frs
Simm 1Mo..............................410,00 Frs

ScannerPower Computing

Scanner 400 Dpi
64 tons de gris
.....................................1690,00 Frs

Les Memoires

44256.....60,00 Frs	Denise ....470,00 Frs
41000.....60,00 Frs	Paula......590,00 Frs
Gary......310,00 Frs	8372.......690,00 Frs

1Mox4 Zip Ram pour A3000
...370,00 Frs

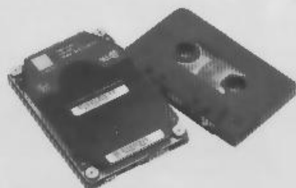
Revendeurs contactez-nous

Flicker Free Video

Pour A500,A1000, A2000

2790,00 Frs

Disque Dur Interne



Pour A500,1000 et 2000
disque dur 1/2 pouce de hauteur.20 Mo
Interface AT de ICD

3690,00 Frs

Extension A500 de ICD

Extensible jusqu'a 4 Mo sur la meme carte et 2Mo sur une carte additionnelle qui vient par-dessus.
Avec horloge
Fonctionne avec tout type de Kikstart(1.2 et plus).

1 Mo.............................1390,00 Frs
2 Mo.............................1790,00 Frs
4 Mo.............................2390,00 Frs
6 Mo.................................N C

NOUVEAUTE

PC880 +:

New

Lecteur 880 Ko
Anti-Click
Blitz Turbo integré
Anti-virus (switchable)

prix:..............................710,00 Frs

Power Computing France

Power Computing est fier de vous presenter sa gamme pour les machines Commodore.

Pour tout renseignements :

SERVICE TECHNIQUE:

New

(SAV sur la gamme AMIGA)
du Lundi au Vendredi de 15h a 18h

Tel: (1) 43 38 04 35

SERVICE REVENDEURS:

Tel: (1) 43 38 03 97

Pour commander il suffit de remplir le bon ci-dessous et de l'expedier,accompagné de votre reglement; ou de nous appeler.

Power Computing France
15, Bld Voltaire
75011 Paris
(1) 43 57 01 69
Fax: (1) 43 38 00 28

Magasin ouvert du Lundi au Samedi de 10h30 a 19h sans interruption.

Bon de commande

Nom:...
Prénom:...
Adresse:..
...
Code Postal:..
Ville:..
Systeme:..

Je commande:
...
...
...
...
...

Ci joint un cheque,numero de CB de:

.......................Frs
N..CB:/......../........./......../......../Val:..../....
à l'ordre de Power Computing France.

Signature:

Frais de port en sus

WORDWORTH : RIEN DE NOUVEAU

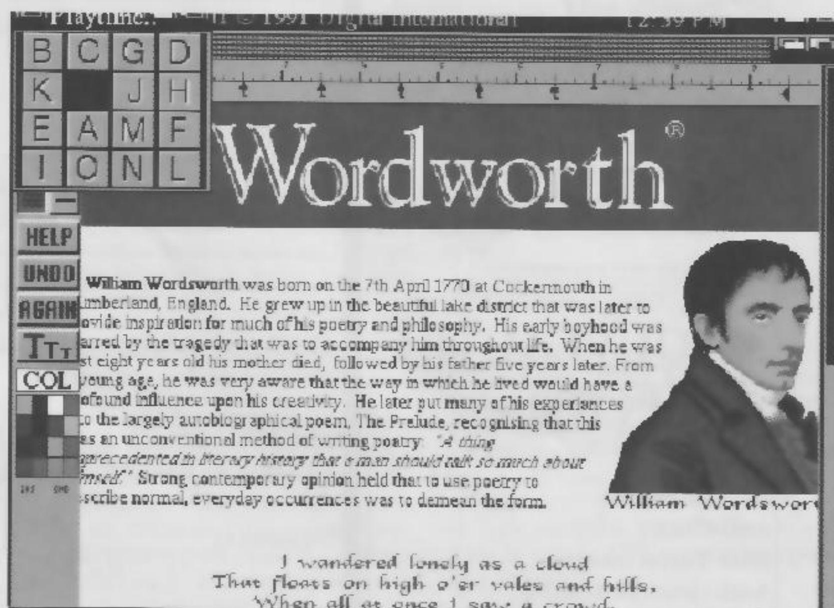
SOFT

Lorsqu'on compare la puissance des logiciels de dessin, pour ne citer qu'eux et ce que nous avons sur Amiga en traitement de textes, l'avantage va indiscutablement aux premiers. Les traitements de textes que nous possédons (bien qu'allant en s'améliorant), l'apparition du Wysiwyg et autre, sont encore loin de ce qui existe sur des machines telles que le PC ou le Macintosh.
Wordworth bien que reprenant l'affichage Wysiwyg, comprenant des possibilités de mise en page développées, n'apporte rien de très nouveau par rapport à ce qui existe déjà sur notre machine. S'il supporte la comparaison avec Excellence II, il n'apporte pas grand chose en plus.

Malgré l'importance du nombre de traitements de textes, un nouvel arrivé est toujours intéressant à tester. Allons-nous enfin découvrir le nouveau standard sous Amiga. Possède-t-il enfin toutes les capacités dignes d'un traitement de textes professionnel ?

UNE PRESENTATION SOIGNEE

La présentation de Wordworth est claire. Contrairement aux autres, toutes les commandes ne se font pas par menus déroulants. A gauche de l'écran, une boîte à outils permet d'accéder rapidement à un certain nombre de fonctions usuelles. Parmi celles-ci, on retrouvera le formatage de paragraphe et la modification des fontes. L'intérêt de cette présentation est de limiter la taille des menus. Une grande majorité de ces commandes ouvrent des boîtes, si l'idée est bonne, elle ralentit malheureusement beaucoup l'utilisation.
Lorsque par exemple vous désirez changer de fonte ou de style, au lieu de faire dérouler le menu correspondant et de relâcher le bouton quand vous trouvez l'option qui vous intéresse, vous devez de Wordworth, ouvrir une fenêtre de dialogue, sélectionner la fonte et le type et ensuite refermer la fenêtre. Ce petit inconvénient de temps est contre-balancé par une visualisation de la fonte et cela dans le style désiré avant l'utilisation. Vous pouvez ainsi faire défiler les différentes fontes dans une fenêtre, au milieu de la boîte de dialogue s'affichera le résultat obtenu à l'écran, si vous choisissez telle ou telle fonte dans tel ou tel style.



UN ECRAN PARAMETRABLE

L'un des grands ennemis de Wordworth est la place mémoire. Il nécessite bien sûr 1 Mo minimum pour tourner. Mais ce méga-octet ne vous permettra pas de faire grand chose. En effet si vous désirez passer en haute-résolution, n'y comptez pas, à la première commande le logiciel vous suppliera de sauvegarder votre document à cause du manque de place. D'autre part, il n'est pas question de lui demander de modifier les préférences dans ce mode, ces dernières ne veulent même pas se charger. Pour garder un logiciel utilisable, il vaut mieux le laisser en configuration de base en quatre couleurs, si vous augmentez celles-ci, vous ralentirez votre logiciel de façon suffisamment importante pour le rendre peu attractif. Il est également possible de modifier, la présentation du logiciel pour gagner encore un peu plus de place et de rapidité, cela consiste à supprimer les barres de déplacement ou la boîte à outils sur le côté du logiciel. L'inconvénient est qu'il faut alors passer directement par les menus déroulants ou par les raccourcis clavier quand ceux-ci existent.

LA BELLE POLICE

Pour rester dans les fontes Wordworth propose également des polices de caractères en plus de celles du Workbench. Celles-ci sont au nombre de quatre. La police Blake est sanssérif, Coleridge est une fonte sérif, Byron est une fonte script et Worbles est une police de symbole. Ces polices peuvent être imprimées en très haute densité. En effet pour cette haute densité, Wordworth utilise le mode Ultraprint. Pour des polices normales, il est également possible d'augmenter la densité, mais il faut pour cela posséder des polices avec de grandes tailles. Pour imprimer une police Times 13, il faudra en utilisant les modes Ultraprint high une po-

lice Times 26 et en mode super du Times 52. Wordworth permet également d'intégrer des images, avec un petit plus par rapport à ces concurrents celui d'en assurer l'habillage à l'aide de texte. L'habillage consiste en fait à entourer une image de texte en suivant ses contours.
Le placement de l'image donne lieu à l'ouverture d'une boîte de dialogue permettant de mettre le fond de l'image en transparent ou en opaque. Si vous choisissez la première solution, et que vous désirez habiller votre image, le texte pénétrera sur le fond de l'image en suivant la forme de celle-ci.

LES FONCTIONS DE PRESENTATION DE LA PAGE

Outre les fonctions directes de mise en page, qui consiste à donner la taille de la page, et à délimiter la taille des marges, de l'entête et du bas de page, ainsi que le nombre de colonnes, Wordworth possède également des possibilités pour jouer sur l'espacement des paragraphes ou des lignes à l'intérieur d'un même paragraphe. Vous pourrez également jouer sur l'espacement des lettres, enfin tout ce qui vous permet de réaliser une présentation digne d'un petit journal, sans pour autant être aussi performant dans ce domaine qu'une véritable PAO.
Il lui manque tout de même le multi-colonnages et les possibilités d'encadrement de paragraphe.Le logiciel comprend également une commande de césure automatique, qu'il est possible à tout moment de supprimer dans ce cas toutes les césures effectuées, pour compléter cette fonction, il est possible d'insérer des espaces insécables en utilisant les touches majuscules et barre d'espace.

DE VRAIS GADGETS

Une des innovations de ce traitement de textes est de se servir de l'option "speech". Si vous utilisez, le logiciel en anglais, cela peut-être amusant, malheureusement, cette fonction toujours pas francisée, n'est vraiment d'aucune utilité.
Dommage car elle permettait de lire l'ensemble du texte, une partie sélectionnée ainsi que de faire la lecture en même temps que la frappe.
Toujours dans la série gadget, mais cette fois, facilement utilisable, un économiseur d'écran paramétrable vous permet de laisser la machine tourner sans craindre pour la vie de votre écran. Si vous désirez vous détendre, vous pouvez également jouer avec Playtime, une espèce de petit puzzle à trous qui vous demandera de replacer les lettres de l'alphabet dans l'ordre.

LES DICTIONNAIRES

La version que nous avons testée est malheureusement anglaise, aussi les dictionnaires fonctionnent-ils uniquement dans cette langue. Les dictionnaires sont au nombre de deux. Le premier est le célèbre Collins, connu aussi bien en France pour ses dictionnaires bilingues que de l'autre côté du Channel, où il est l'équivalent de notre Petit Larousse ou du Robert, il est de plus, compléter par 30 000 mots tirés d'un dictionnaire médical. Le second est un thésaurus, c'est-à-dire un dictionnaire de synonymes, très utile pour éviter de faire trop de répétition.
Le dictionnaire peut être également utilisé, en cours de frappe, dans ce cas, un bip sonore retentira chaque fois que le mot frappé ne sera pas reconnu par celui-ci.
Il ne nous est pas possible de savoir quels dictionnaires seront utilisés par la version française, ni d'ailleurs quand celle-ci sortira.

L'UTILISATION EN MAILING

Le "mailing" ou publipostage consiste à préparer une lettre type que l'on personnalisera au moyen d'un fichier d'adresse venant soit d'une base de données, soit d'un fichier au format texte dans lesquels les différents champs seront délimités par un séparateur.
Pour que Wordworth s'y retrouve, il suffira de lui donner le type de séparateur.
Pour les fichiers possédant des noms de champ, il faut les inclurent dans la lettre type en les entourant de parenthèses à la française « et », dans le cas d'un fichier Ascii, ce nom sera remplacé par le numéro du champ (champ1, champ2, etc.)

UNE BONNE IMPRESSION

Il reste tout de même à voir le principal, pour ce genre de logiciel, l'impression. Cette phase est assez intéressante.
Le logiciel reprend les drivers d'imprimante installés dans le WorkBench. Il propose ensuite différents types d'impression, suivant ce que désire l'utilisateur. Ce dernier pourra bien entendu commencer par imprimer son texte en Draft (mode brouillon), avant d'effectuer une sortie propre beaucoup plus lente. Le logiciel est capable de générer trois autres possibilités de sortie. La première consiste à imprimer en mode graphique, cela permet d'obtenir sur votre imprimante exactement ce que vous avez à l'écran. Le gros défaut de cette solution : sa lenteur En effet, l'imprimante ne reçoit alors plus de code texte déjà défini dans celle-ci, mais dessine en point par point toutes les lettres.
La seconde solution consiste à utiliser le mode NLQ de votre imprimante.
Dans ce cas le logiciel se sert des polices disponibles sur votre imprimante.
L'inconvénient est la limite de ces polices, car seul le Pica60, l'Elite60, le Condensed60 et l'Enlarged60 seront utilisés. Il reste une autre voie qui combine les deux précédentes.
Elle nécessite toutefois deux passages. Lors d'un premier passage, seront imprimés tous les textes dans les formats ci-dessus cités en mode NLQ et lors du second passage, l'imprimante s'occupera du reste en mode graphique.
Si cette solution accélère légèrement l'impression en utilisant le mode NLQ, elle offre quand même un sérieux désavantage, celui de repasser deux fois la même feuille, lorsque votre imprimante ne fait que du feuille à feuille, avec tous les risques que cela comporte au niveau du calage de la feuille.
Toutefois cette solution semble facilement envisageable lorsque l'imprimante est munie de papier continu.
Malgré quelques points intéressants, comme le mode multitâche entre les documents, la reconnaissance de différents format de texte en plus de l'Ascii, tel Prowrite, IFF Text,Wordperfect et Protext, Wordworth ne semble pas suffisamment novateur pour attirer de nouveaux clients.
D'autant plus qu'il est relativement lent dès que l'on dépasse les quatre couleurs, ce qui n'est pas toujours du goût des mitrailleurs de texte que nous sommes.
On pourra également regretter le manque de macro-commandes qui limitent les possibilités des traitements de textes.

Philippe Vautrin

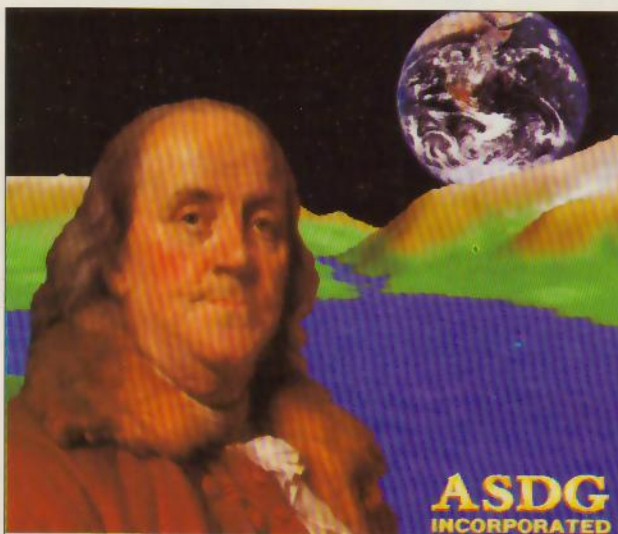
ADPRO REVIENT EN FORCE

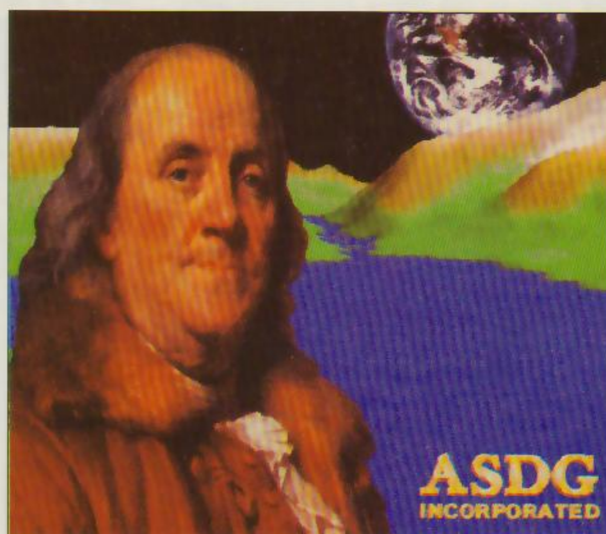
SOFT

AD Pro affiche ses ambitions dans le traitement d'images grâce à sa grande diversité d'utilisation. En premier lieu, il peut convertir entre eux différents formats d'images, avec réductions ou agrandissements de tailles possibles.
Plus intéressant, les fonctions de conversion sont incluses dans des modules individuels. Cela évite de recompiler tout le programme lorsqu'on ajoute un format, et cela permet aussi de vendre des modules de conversions séparés.
Les modules livrés en standard gèrent les formats DeLuxe Paint II Enhanced PC, Digiview 21 bitplanes, Backdrop qui permet de créer des dégradés sur 24 bits, GIF, IFF, Impulse, PCX et Sculpt. De plus, il est possible de sauvegarder en PostScript.
Précisons aussi qu'une image peut subir au choix une rotation de 90, 180 ou 270 degrés lors de son chargement.
Parmi les modules vendus séparément, et dits "professionnels", on trouve **Tiff**, **Targa** et Rendition (module de rendu de Caligari), ainsi qu'un intéressant driver pour l'imageur CI 3000 de Polaroïd. Intéressant car l'imageur CI 3000 est le moins cher de sa catégorie, ce qui devrait permettre de concevoir une station de flashage sur Amiga à un coût raisonnable. Ce principe de modularité s'applique aussi aux fonctions de traitement d'images. Les modules

On se souvient de "The Art Department" (Tad pour les intimes), qui permettait déjà de traiter et de convertir des images 24 bits. Adpro et la version professionnelle de Tad : plus de formats, plus de fonctions, et donc plus cher.

Operators sont chargés seulement au moment nécessaire pour accomplir telle ou telle fonction, leur nombre n'est donc pas limité.
On trouve parmi ceux-ci la conversion d'images couleurs en niveaux de gris, le *Cropping* (sélection d'un bloc rectangulaire dans une image), *Dynamic Range* (limitation de la palette dans un intervalle RGB donné), *horizontal* et *vertical flip* (inversions suivant les axes X et Y), *Line Art* (détection des contours et production d'une image en noir et blanc), *négative* (sans commentaire), ou encore *RIP* (non, cela ne signifie pas *"Rest In Peace"* mais plutôt *"Remove Isolated Pixels"*, qui élimine les pixels isolés dans une image et contribue ainsi à sa "propreté").
Le traitement global des couleurs n'est pas en reste : balance, luminosité, contras- te, correction Gamma sont au programme. Les algorithmes de dithering restent les même que dans TAD et prouvent leur efficacité dans les conversions. TAD s'est rendu célèbre par la qualité de ses conversions d'images 24 bits aux formats Amiga, et notamment en haute résolution 16 couleurs. AD Pro rajoute une conversion 24 bits en 256 couleurs aux formats DeLuxe Paint II PC ou PCX, mais ce n'est pas faire injure à l'ensemble du logiciel en disant que les résultats de cette fonction sont seulement moyens. AD Pro est dans ce domaine inférieur au logiciel Shareware FLCLQ. En revanche, AD Pro supporte les modes graphiques "bizarres", tels que A-HAM (qui n'est autre que le Dynamic Hires de Newtek) ou ARZ0 et ARZ1, variantes développées par ASDG.
Rappelons que ces procédés d'affichage arrivent à simuler 4096 couleurs en haute résolution en permutant la palette de couleurs à chaque ligne, au prix de contraintes CPU qui empêchent de les utiliser pour autre chose qu'un simple affichage.
Une caractéristique très intéressante de ADPro vient de sa capacité à empiler les unes par dessus les autres des





L'un des points forts de Adpro est incontestablement la qualité de conversion des images 24 bits en 640 x 512 et 16 couleurs.

images 24 bits (compositing), en mixant le pourcentage des composantes RGB entre deux images. On peut ainsi créer des effets de transparence intéressants.
La photo qui illustre la boîte et cet article en est un bon exemple.
Pour la PAO, AD Pro permet d'effectuer des sorties en séparation des couleurs 12 et 24 bits de très bonne qualité. Enfin, un excellent support de ARexx fait de AD Pro un outil puissant de traitement en mode batch. Toutes les commandes peuvent être exécutées en traitement séquentiel. Un exemple pratique : si vous ne vous contentez pas de la qualité des images HAM produites par votre logiciel 3D préféré, vous pouvez calculer votre animation en 24 bits, puis convertir à la chaîne ces images en format HAM avec AD Pro, avec une meilleure qualité finale.
Précisons que AD Pro ne traite que des zones de mémoire contiguës. Avantage: le traitement est plus rapide.
Inconvénient majeur : il est impossible de traiter des images 24 bits plus larges que la taille de la mémoire, ce qui interdit le traitement de fichiers imageurs pouvant atteindre plusieurs dizaines de mégas.
Cette absence de support de mémoire virtuelle est assez gênante, car il aurait été astucieux de *swapper* les fichiers de la mémoire vers le disque comme le font depuis longtemps les logiciels de traitement d'images sur PC. Avec 9 Mo, on peut gérer correctement des fichiers de l'ordre de 1024 x 768 en 24 bits, mais pensez à lancer AD Pro dès le démarrage de la machine si vous voulez occuper un espace mémoire maximum.
En revanche, si vous voulez utiliser d'autres gros programmes en multitâche, lancez-les avant AD Pro, car celui-ci, révélant son côté égoïste, grignotera jusqu'au dernier octet de mémoire disponible pour lui tout seul. Heureusement, vous avez aussi la possibilité de limiter la taille du buffer de traitement afin de réfréner l'appétit d'ogre de AD Pro, quelques soient les circonstances.
AD Pro est donc un logiciel difficile à classer : à la fois outil de conversion, de traitement d'images, de séparation des couleurs, il n'entre pas dans une catégorie bien stricte. Il ne faut cependant pas se méprendre : il ne permet ni de dessiner directement sur des images 24 bits au sens DeLuxe Paint, ni d'effectuer des transformations mathématiques sur les images à l'instar d'un PIXmate. Achetez-le donc en connaissance de cause : s'il traite du domaine qui vous intéresse, la qualité de ses algorithmes vous rendra de grands services.
Dernier détail, AD Pro est disponible chez vos revendeurs préférés, par exemple chez MAD ou l'Atelier Numérique à un prix avoisinant les 2 000 F, ce qui, il faut l'avouer, n'est pas donné pour le possesseur moyen d'Amiga.

Mips

L'EDUCATION MUSICALE

SOFT

L'environnement de Bars & Pipes se compose de 5 éléments principaux, que nous allons passer en revue ensemble : le pipeline (tuyau), la boîte à outils, le séquenceur, l'éditeur et les accessoires.
A chaque piste (la gestion des pistes est dynamique, vous pouvez donc avoir 97 pistes si vous le désirez et surtout si votre mémoire le permet) est associé un pipeline, ou tuyau pour les anglophobes, qui va diriger le flot des événements Midi. Tout ce que vous enregistrez entre dans le pipeline, est éventuellement traité par des outils, est stocké dans le séquenceur, puis retraité par d'autres outils avant d'être restitué en sortie du Pipeline. En connectant des pipelines entre eux, et en insérant des outils sur leurs parcours, nous allons pouvoir manipuler le flot des événements Midi à notre guise.

Longtemps ignoré des musiciens, l'Amiga semble en ce moment attirer de plus en plus de monde. Ceci est dû en grande partie à l'arrivée d'un logiciel que beaucoup de monde nous envie, à savoir Bars & Pipes. La sortie d'une version professionnelle de ce séquenceur est l'occasion idéale pour faire le point sur cette petite révolution.

LA BOITE A OUTILS

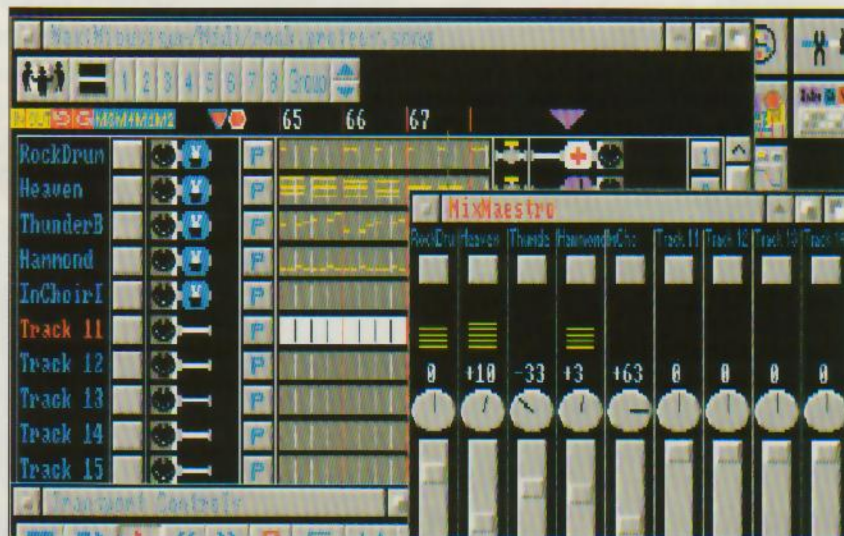
Justement, la boîte à outils contient de nombreux petits "modules", permettant de manipuler, en temps réel, des informations Midi. Il existe des outils pour effectuer des tâches très diverses : pour quantiser et transposer bien sûr, mais aussi pour inverser les notes, faire des échos, ajouter des délais, faire des arpégiators et bien d'autres choses encore. De plus, il est possible de créer soi-même de nouveaux outils, plus complexes, à partir des outils de base : ce sont les macro-tools (macro-outils). Le programmeur pourra quant à lui développer ses propres outils de toutes pièces, comme nous le verrons plus bas. On peut placer un outil en début ou en fin de pipeline, donc avant ou après l'enregistrement des informations Midi dans le séquenceur. Cette particularité permet d'appliquer des fonctions à une piste, sans en perdre irrémédiablement le contenu, avec la possibilité de changer les paramètres ultérieurement si cela devait s'avérér nécessaire. Ceci est très pratique avec la fonction de quantisation par exemple : vous enregistrez votre mélodie, puis placez l'outil *"quantize"* en sortie du pipeline : il vous sera alors possible de modifier à loisir la résolution de la quantisation, sans pour autant perdre la version originale de votre jeu. Pouvoir affecter les événements Midi uniquement à leur sortie du séquenceur est également très intéressant pour ne pas saturer inutilement la mémoire en multipliant les messages Midi avec des effets comme l'écho par exemple. Certains outils par contre seront généralement utilisés en début de pipeline, comme le Keyboard Splitter qui permet de créer un point de split (un point de séparation) sur votre clavier, de façon à enregistrer la partie supérieure du clavier sur un pipeline et la partie inférieure sur un autre.

LE SEQUENCEUR

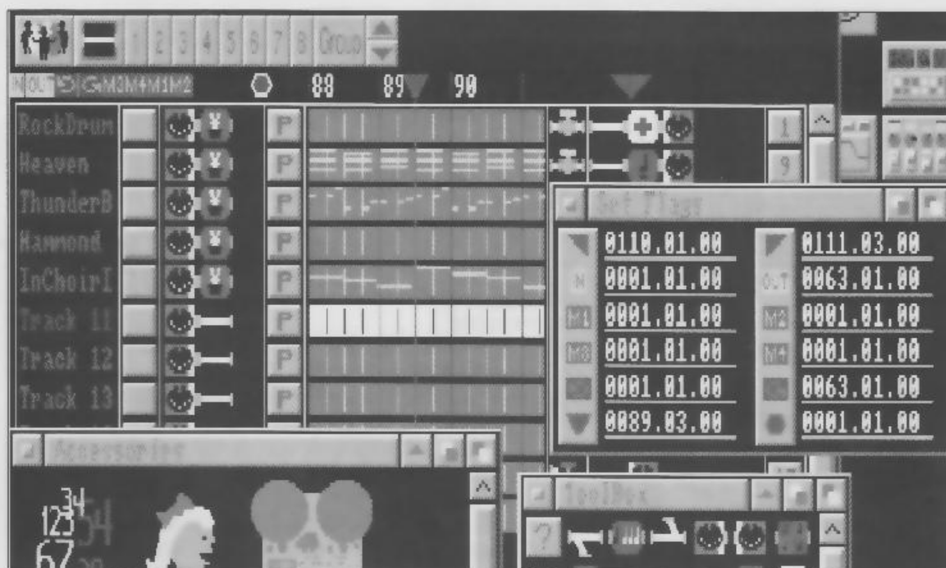
Le séquenceur, quant à lui, enregistre les données Midi qui se présentent à l'entrée du pipeline et les restitue à sa sortie. La fenêtre *"transport controls"*, à l'image du panneau de commande d'un magnétophone, permet de se déplacer dans le morceau, de jouer, et d'enregistrer. Il est possible de faire des *couper-coller*, de fusionner des pistes, etc.
Graphiquement, le séquenceur est situé au centre du pipeline et offre une visualisation sommaire mais bien pratique du contenu d'une piste. Il m'a toujours paru très désagréable de rejouer une séquence sans avoir la possibilité de la visualiser simultanément (comme dans Studio24 ou Track24 et bien d'autres), ne serait-ce que pour repérer une fausse note.
Le séquenceur est accompagné d'un astucieux système de petits drapeaux permettant de placer des marqueurs pour les opérations d'édition, d'enregistrement en boucle, ou encore pour indiquer la fin du morceau. Le séquenceur dispose également de 2 *"memory markers"* (4 pour la version professionnelle de Bars & Pipes) permettant de se rendre instantanément à un point précis de la séquence.

L'EDITEUR

L'éditeur de Bars & Pipes Professional est triple, à la fois éditeur de liste d'événements, éditeur de partition



TEST



(sous forme de portée) et éditeur graphique. L'ancienne version de Bars & Pipes ne comportait, elle, qu'un éditeur graphique. Il est possible d'éditer en plus des notes, l'ensemble des messages Midi, tels la vélocité, l'aftertouch, les messages *"program change"* etc. Lorsque cela est souhaitable, l'édition peut se faire directement à la souris en traçant une courbe (vélocité, contrôleurs continus...). Seule la version professionnelle permet d'inclure des messages "systèmes exclusifs" afin de manipuler les paramètres d'un synthétiseur à partir de la séquence. Il est également possible d'éditer des accords, l'utilisateur pouvant créer lui-même ses propres types d'accords s'il le désire. Il en va de même pour les rythmes, le mode tonal etc. Les accords, peuvent être utilisés de la même façon que les notes ou les vélocités par un outil, comme par exemple le glissando ou l'accompagnateur automatique.

L'EDUCATION MUSICALE

Quel que soit le mode d'édition et le paramètre à éditer, la même série d'icônes permet de tout faire : le crayon crée un objet (note, événement Midi, accord, etc...), la baguette magique modifie cet objet, la gomme le détruit, la main le déplace et la loupe en fait une description très précise (type d'événements, valeurs, données temporelles, ...). Pour une raison d'uniformité du logiciel, cette série d'icônes se retrouve dans la plupart des nouvelles fenêtres de la version professionnelle de Bars & Pipes, ce qui rend les choses très intuitives. Il est également possible pour l'utilisateur de capturer un bloc de notes et d'y appliquer l'une des fonctions décrites ci-dessus. On peut aussi utiliser un outil sur une seule note ou sur un bloc de note.
Des options très intéressantes permettent de filtrer les notes en fonction du mode tonal choisi. Imaginons par exemple que je veuille faire une séquence type moyenâgeuse. Je vais donc choisir un mode myxolydien ou lydien qui correspond à cette époque, et indiquer à Bars & Pipes qu'il ne devra accepter que les notes correspondant à ce mode. Il me sera ensuite aisé de créer une séquence sans hérésie musicale. On peut également, selon le même principe, obliger Bars & Pipes à caler les notes que l'on entre sur un certain rythme.
Enfin il est possible d'éditer les paramètres globaux à toute une séquence, de la même façon que pour une simple piste, à travers la Master Tracks (piste maître).

LES ACCESSOIRES

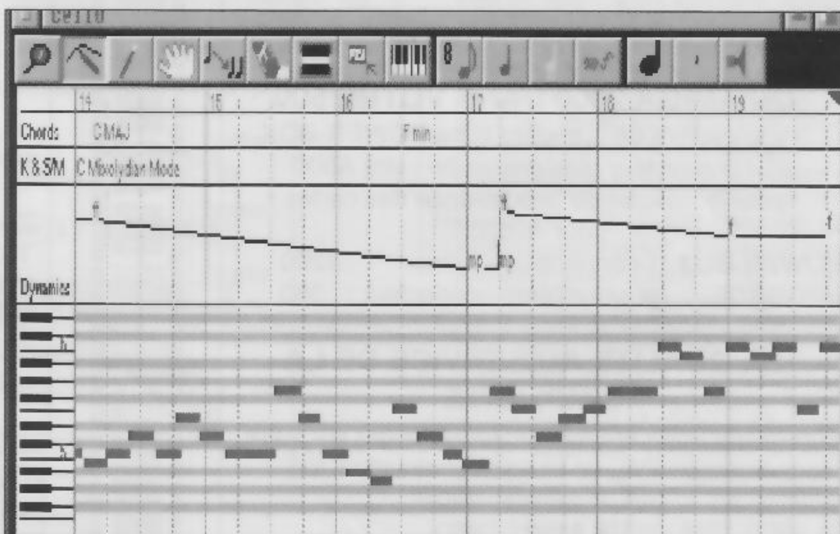
Les accessoires sont des modules sur disque que l'on peut charger dans Bars & Pipes. Contrairement aux outils, ils ne manipulent pas d'événements Midi en temps réel et leur place n'est pas sur un pipeline. Voici quelques exemples d'accessoires : Muffy, qui convertit les fichiers Midifile en fichiers Bars & Pipes et vice-versa, Smoose qui fait de même avec les fichiers Iff Smus (Aegis Sonix, Deluxe Music Construction S et, ...), True Colors pour changer les couleurs du séquenceur, Follow The Leader pour imprimer les paroles des chansons, etc. Il en existe de très intéressants comme le Mtc-1 Contoller qui permet aux utilisateurs de magnétophone Fostex R8 de piloter leur machine à partir de l'Amiga. Peut-être un jour verrons-nous donc des éditeurs pour nos synthétiseurs et expandeurs favoris sous formes d'accessoires dans Bars & Pipes.

NOUVEAUTES

La sortie de Bars & Pipes Professional a été l'occasion de corriger les quelques maladresses de la première version (utilisation peu pratique des groupements de pistes par exemple), mais aussi et surtout d'apporter de nouvelles fonctions qui rendent ce logiciel non seulement *"créatif"* mais aussi *"productif"*.
Pour preuve la fonction "song construction" qui permet de travailler la structure d'une séquence. Chaque mesure est représentée par une case, pleine si elle contient des événements Midi, vide dans le cas contraire. Il est possible de déplacer très facilement des blocs de mesures, et de faire des *"copier-coller"*. Le simple fait de double-cliquer dans une case renvoie dans la fenêtre de l'éditeur à la mesure concernée. Autres fonctions totalement nouvelles, le *"time line scoring"*, qui permet d'enchaîner avec une très grande précision plusieurs séquences et Mix Maestro, pour réaliser le mixage Midi d'une séquence : des gadgets proportionnels linéaires et rotatifs permettent d'agir en temps réel sur les contrôles continus de notre choix : volume, panoramique, balance etc. Autre apport de la version professionnelle, une nouvelle fonction *"tempo map"*, pour éditer les évolutions du tempo au cours d'une séquence, le tout entièrement à la souris. Plusieurs courbes d'évolution du tempo sont disponibles, de l'exponentielle à la droite, en passant par la parabole.

LA DYNAMIQUE BARS & PIPES

L'un des atouts de Bars & Pipes est sa modularité : Todor Fay, l'auteur du séquenceur, nous concocte régulièrement des modules de nouveaux outils. Le module *"Internal Sound Kit"* permet d'utiliser Bars & Pipes avec les sons internes de l'Amiga, au format Iff 8SVX, alors que les modules MusicBox A et MusicBox B contiennent un nombre impressionnant de nouveaux outils et que le Multimédia Kit est consacré comme son nom l'indique au multimédia : il permet en effet d'interfacer Bars & Pipes avec des logiciels comme Cando, Elan Performer, ... Plus fort encore, n'importe quel développeur peut créer ses propres outils ou accessoires, grâce au module *"Rules for Tools"*, qui permet d'écrire (en langage C) des routines compatibles avec Bars & Pipes. Cette "politique d'ouverture" des gens de Blue Ribbon Bakery (renommé Blue Ribbon Soundworks depuis la sortie de Bars & Pipes Professional) semble porter ses fruits puisque de nombreux produits sont déjà sortis, accompagnés des outils les rendant utilisables avec le séquenceur : c'est le cas par exemple de la



carte multisérie "Serial Solution'"de Checkpoint Technologie, qui associée à Bars & Pipes permet d'obtenir des configurations Midi de plus de 16 canaux (voir notre rubrique pratique pour les détails), ou des futures cartes 16 bits Audiolink de Beta Unlimited et ADC016 de Sunrize Industries. Il est également désormais possible d'utiliser le boîtier de synchronisation "Phantom" de Dr.T avec Bars & Pipes à l'aide du nouvel accessoire Phantom. Et n'oublions pas la collection de séquences MusicWare, qui, en plus du format Midifile, propose des fichiers au format de Bars & Pipes : Bars & Pipes est donc en fait le produit qui manquait pour catalyser la création musicale sur Amiga.

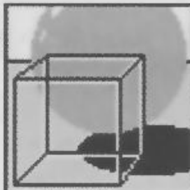
PERSONNE N'EST PARFAIT

Comme personne n'est parfait, voyons donc les quelques défauts, bénins je vous rassure, de Bars & Pipes. Tout d'abord sa gourmandise en Ko : un méga est trop juste pour travailler efficacement et je ne saurais que trop vous conseiller l'achat d'une extension 2 Mo (voir notre rubrique Bars & Pipes Pratique pour quelques trucs permettant d'économiser la mémoire avec ce logiciel) . Parlons également du temps de rafraîchissement de l'écran, parfois assez long, et davantage encore lorsqu'on travaille sur une masse de données importante. A ce propos, l'achat d'une carte accélératrice, bien qu'elle ne soit absolument pas obligatoire, permettra non seulement d'accélérer les opérations de rafraîchissement de l'écran mais aussi de pouvoir utiliser un nombre plus important d'outils en temps réel. Il arrive effectivement parfois que Bars & Pipes "décroche" lorsqu'on accumule trop d'outils en sortie des pipelines (le fait de réduire le tempo, ne serait-ce que d'un BPM, peut dans ce cas arranger bien des choses) .
Quelques regrets également en ce qui concerne les accessoires en général, dont les icônes restent parfois invisibles, et en particulier Muffy qui sert de pont entre Bars & Pipes et le format Midifile et semble être buggué (il ne reconnaît de toute façon que les fichiers de format 1 (plusieurs pistes mais sans pattern).
On regrettera enfin l'abscence (pour l'instant) d'un véritable Drum-editor style Pro 24.
Mais ne nous méprenons pas, malgré ces petits défauts, Bars & Pipes est de loin ce qui se fait de mieux en tant que séquenceur Midi 'créatif' sur Amiga, et, je suis tenter de renchérir, toutes machines confondues.
Son prix, 1 815 F TTC pour la version normale et 3 200 F TTC pour la version professionelle, est également un argument en sa faveur, comparé aux quelques 4 200 F qu'il vous faudra débourser pour un Cubase Atari. Sur Amiga, Bars & Pipes n'a tout simplement aucun concurrent.

N. Fleuron

Bars & Pipes, Bars & Pipes Professional et leurs modules sont distribués en France par :
Atelier Numérique, 10 avenue Parmentier, 75011 Paris.
Tél. : 40 24 17 51.

UN PRÊTÉ POUR UN RENDU : CHAPITRE 4



L'Amiga a été particulièrement gâté dans ce domaine. Dès 1987, la célébrissime démo du jongleur stupéfiait les foules en montrant sur un micro ce qui était jusqu'alors l'apanage des stations graphiques. Le règne des boules brillantes avait commencé.

UN PETIT RAPPEL

Les modèles d'illumination de Phong et dérivés considèrent l'influence locale de la lumière sur les objets, c'est-à-dire l'impact direct d'une source lumineuse sur leur apparence. En revanche, ils ne tiennent pas compte de l'illumination indirecte provoquée par les réflexions venant de tous les objets qui composent la scène. Cela implique l'impossibilité de représenter les réflexions d'objets dans d'autres objets. Cette carence du modèle de Phong le classe dans la catégorie des modèles d'illumination locaux. Le Ray-Tracing, en revanche, utilise le suivi de rayon pour prendre en compte les réflexions spéculaires multiples : on a affaire à un modèle global.

PRINCIPE GENERAL

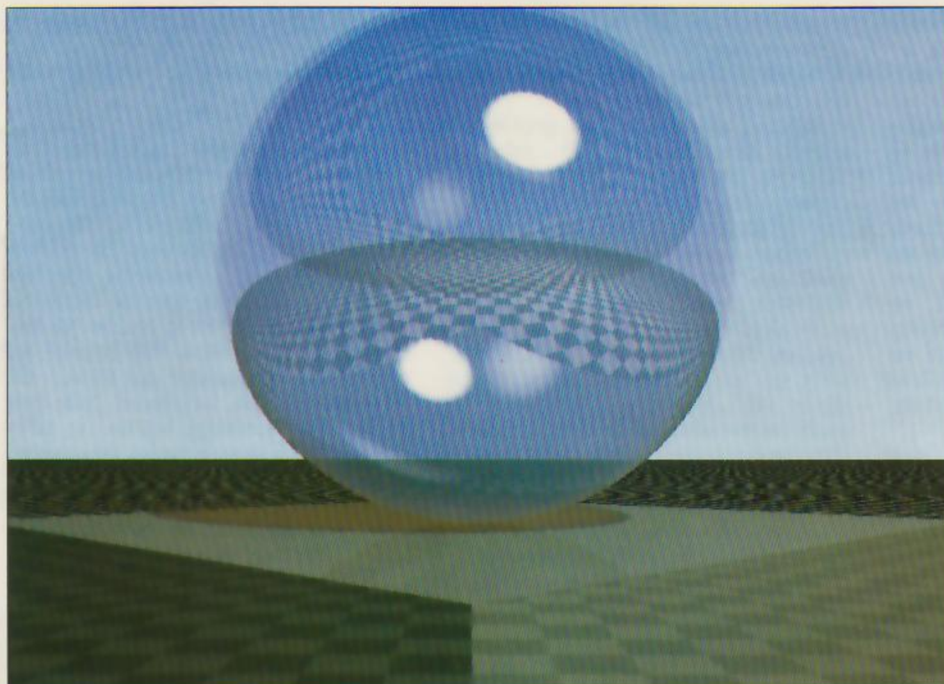
Le principe du Ray-Tracing consiste à suivre le trajet des rayons lumineux à travers une scène, et à évaluer la luminosité de chaque pixel de l'écran grâce aux intensités calculées aux intersections du rayon avec des objets. Dans le cas le plus simple, on suit un rayon pour chaque pixel de l'écran. Suivre à la trace un rayon est bien joli, mais encore faut-il savoir dans quel sens ! En effet, on pourrait raisonner en considérant le point de départ du rayon comme étant la source lumineuse. Cette technique, nommée *"Forward Ray-Tracing"*, est séduisante en théorie, mais totalement impraticable. En effet, une partie infinitésimale des rayons provenant d'une source lumineuse atteint réellement l'œil de l'observateur et contribue à l'image finale. Les suivre tous demanderait un temps de calcul invraisemblable. On choisit donc la solution inverse, le *"Backward Ray-Tracing"*, qui remonte le rayon de l'oeil de l'observateur vers la source lumineuse, ce qui est nettement plus

Après les méthodes de type Gouraud et Phong, nous allons nous attaquer au Ray-Tracing. Il s'agit certainement de la technique 3D la plus célèbre, même si peu d'utilisateurs connaissent exactement ses avantages et ses limites. Que la lumière soit.

économique. Dans la pratique, tous les Ray-Tracers sont des *"backward Ray-Tracers"*.
Lors du suivi de la trajectoire du rayon, le rayon peut rencontrer un objet. Suivant les propriétés physiques de cet objet, une luminosité provisoire est calculée. Si l'objet est réfléchissant, on calcule la déviation du rayon qui l'a amené en ce point. S'il est de plus transparent, il faut créer un nouveau rayon né de la réfraction. Le rayon incident est en effet dévié en passant à l'intérieur d'une surface transparente suivant l'indice de réfraction du matériau. On continue jusqu'à ce que l'on atteigne une source lumineuse, ou que la contribution du rayon devienne suffisamment faible pour être négligeable. D'un point de vue informatique, il faut créer un arbre binaire qui contienne les trajets de tous les rayons évalués, et qui stocke au fur et à mesure les intensités temporaires calculées. Ceci est de préférence implémenté récursivement, avec une gestion dynamique de la mémoire par des pointeurs. Programmer un Ray-Tracer est donc plus pratique en langage C, Pascal ou Modula 2, qu'en Fortran ou en Basic qui ne disposent pas simultanément de structures de données élaborées, de pointeurs et de la récursivité.
Un Ray-Tracer que l'on pourrait qualifier de "niais" calcule donc les intersections de chaque rayon avec tous les objets. Or, Whitted avait démontré en 1980 que le calcul des intersections prend entre 90 et 95 % du temps CPU total pris par l'algorithme ! Si l'objet est formé de 10 000 polygones devant



Vase + Verre : aucune autre technique n'est capable de représenter aussi précisément le verre que le Ray-tracing.


Sphères : la sphère est devenue l'objet fétiche du ray-tracing.

tous passer un test d'intersection avec le rayon, la masse de calculs devient énorme. On peut donc très facilement passer plusieurs jours sur une image avec un tel Ray-Tracer. Vous comprenez maintenant pourquoi la sphère est l'objet fétiche du Ray-Tracing ? Si oui, bravo. Sinon, c'est tout simplement parce que le calcul d'intersection d'une sphère avec un rayon, donc une droite, est très simple. En effet, tous les points appartenant à la sphère sont à égale distance de son centre et cela simplifie bien les choses. Voilà pourquoi des Ray-Tracers très simples sont capables de produire des images composées de sphères en un temps raisonnable, comme le jongleur.

LE PROBLEME DE L'ALIASING

Avec un seul rayon par pixel, une image calculée en Ray-Tracing montre nettement un phénomène d'aliasing, c'est-à-dire les fameuses "marches d'escalier" dans les zones de contraste. Pour améliorer la qualité du rendu, on peut distribuer autour du pixel un certain nombre de rayons. La couleur finale du pixel sera alors la moyenne des intensités calculées sur l'ensemble des rayons. Ces méthodes de sur-échantillonnage, nommées Distributed Ray-Tracing ou Stochastic Sampling, permettent d'améliorer considérablement la qualité d'image par un anti-aliasing si efficace qu'on ne discerne pratiquement plus les pixels à partir d'une certaine résolution (en général 1024 x 768). De plus, ces techniques sont une porte ouverte à de nombreux effets spéciaux incorporés aux Ray-Tracers les plus sophistiqués : ombres douces, profondeur de champ, phénomènes de réflexions et de réfractions imparfaites.

OPTIMISATIONS

Toutes les techniques d'optimisation consistent donc soit à réduire le nombre de tests d'intersection, et/ou à réduire le temps mis pour calculer chaque intersection. De nombreux chercheurs se sont employés à trouver les méthodes les plus efficaces possibles pour calculer les intersections avec des cylindres, des cônes, bref toutes les primitives courantes, ainsi qu'avec des représentations paramétriques comme les courbes splines. Mais lorsqu'un objet est formé de milliers de polygones, comme c'est souvent le cas, il faut à tout prix limiter les dégâts !
La première méthode d'optimisation utilise des boîtes englobantes (*bounding volumes*). Cela consiste à englober un objet dans un volume fictif, souvent une sphère. On teste alors l'intersection du rayon avec la sphère englobante. S'il n'y a pas de point d'intersection, il est inutile de tester l'intersection du rayon avec les milliers de polygones


Loupe : Les Ray-tracers sophistiqués sont capables de varier l'indice de réfraction des matériaux afin de simuler des effets de distorsion.

UN PRETE POUR UN RENDU : CHAPITRE 4

contenus à l'intérieur, et on économise un temps énorme par rapport à un Ray-Tracer "naïf". S'il y a bien intersection avec la sphère, il est alors nécessaire de procéder aux tests complémentaires. Notons qu'il est possible de constituer des hiérarchies de volumes englobants, se contenant les uns les autres afin de procéder à une optimisation encore plus fine. Si la sphère est souvent utilisée pour les raisons que nous avons vues précédemment, ce n'est pas toujours le meilleur choix. Par exemple, un objet long et effilé est contenu de façon beaucoup plus efficace par un parallélépipède englobant que par une sphère.

ENCORE PLUS FORT

Pour accélérer l'ensemble du processus, diverses techniques ont été mises en œuvre. Le contrôle dynamique de la récursion permet de ne poursuivre la profondeur de suivi du rayon que sur les objets qui en valent la peine (transparents ou réfléchissants), et s'arrête à la première intersection sur un objet mat. La méthode du *"First-Hit Ray"* calcule la première intersection du rayon avec un objet par une variante du Z-buffer. Il ne poursuit alors le reste des calculs en vrai Ray-Tracing que si nécessaire. La recherche actuelle en matière d'optimisation s'oriente vers des techniques très pointues qui utilisent la cohérence spatiale d'une scène, en subdivisant l'espace 3D en zones traitées indépendamment les unes des autres. Les noms qui reviennent souvent dans cette catégorie d'algorithmes : voxels (équivalents 3D des pixels), Octrees (arbres à huit descendants), arbres BSP (Binary Space Partitioning).
La complexité de programmation d'un Ray-Tracer mettant en œuvre ces algorithmes est évidemment sans commune mesure avec celle d'un programme de RT élémentaire.

AVANTAGES ET LIMITATIONS

Les avantages principaux du Ray-Tracing :

– Simplicité du principe et de l'implémentation (dans ses variantes les plus élémentaires).
– Modèle d'illumination global pour la réflexion spéculaire.
– Solution élégante à des problèmes importants en imagerie 3D : élimination des parties cachées, calcul des ombres portées, gestion des réflexions entre objets et de la réfraction.
– Grande souplesse pour ajouter des effets spéciaux (simulation d'objectifs, distorsion atmosphérique, etc.).
– Le calcul de chaque pixel étant indépendant de celui des autres, il est possible de paralléliser le calcul d'une image sur un système multi-processeurs ou sur un réseau d'ordinateurs. Il existe des solutions à base de i860 et de transputers qui permettent d'obtenir des temps de calcul très courts, mais sur des machines très coûteuses. La prochaine version du Ray-Tracer de 3-D Professional gèrera le parallélisme sur un réseau DoubleTalk Amiga.

Ses inconvénients :

– Des temps de calculs très élevés lorsque l'on désire une qualité maximale. Le vrai Ray-Tracing est impraticable pour calculer rapidement des animations complexes, à moins de disposer d'un calculateur surpuissant, mais il excelle sur les images fixes. La production vidéo s'orientera plutôt vers des techniques de type Phong combinées à l'environnement mapping et au *"reflection mapping"* pour simuler de façon artificielle les réflexions propres au Ray-Tracing : sur des images en mouvement, seuls des spécialistes peuvent faire la différence.
– L'impossibilité de gérer la réflexion diffuse en tant que modèle global. Autrement dit, le Ray-Tracing ne prend pas en compte les réflexions diffuses résultant de l'interaction des objets les uns avec les autres. Par exemple, une balle blanche située près d'un mur rouge aura une légère teinte rosâtre, avec un dégradé d'une extrême subtilité. En Ray-Tracing, seul le calcul de la luminosité ambiante permet d'approcher ces effets, en lançant des millions de rayons aléatoirement dans l'environnement pour voir si tel objet influence tel autre de façon diffuse : cette méthode est complètement impraticable au niveau des temps de calcul. Pour rendre ces subtilités de pénombre et de diffusion, les algorithmes de radiosité sont bien plus efficaces, et ce sera d'ailleurs le sujet d'un prochain article.

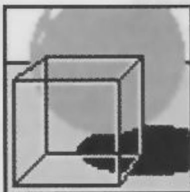
REALISME OU HYPER-REALISME

Les images produites par les Ray-Tracers mettent généralement en valeur ses aspects les plus caractéristiques : multiples réflexions, transparence, bref tout ce qui brille... En ce sens, il s'agit plus d'hyper-réalisme, parfois d'un goût incertain, que de réalisme au sens simulation de la réalité. Ne faisons cependant pas la fine bouche, et remarquons au passage que l'image de synthèse n'a pas forcément pour but de simuler la réalité, les délires psychédéliques à grands coups de sphères chromées étant parfois symptomatiques d'une certaine relation entre l'ego transcendental et le moi profond. Euh... C'est cela, oui.
Le nombre de Ray-Tracers disponibles sur Amiga frise l'overdose. S'y côtoient C-Light, A-render, DBW Render, DKB Trace, Opticks, Sculpt-Animate 4D, Turbo Silver, Imagine, Reflexions, Real 3D, 3-D Professional. A la rentrée (pour notre numéro de septembre), nous passerons en revue les points forts et les points faibles de tous ces Ray-Tracers. Ce sera l'occasion d'expliquer comment comparer de façon fiable les performances et les fonctionnalités de ces logiciels. Je sais que certains se contentent de faire quelques boules brillantes et dédaignent les logiciels qui ne peuvent répondre rapidement à leurs fantasmes sphériques. Mais pour tous les autres, qui j'espère constituent la majorité des lecteurs de cette rubrique, vous saurez comment répondre aux arguments fallacieux du style : *"Ouais, Turbo 3-D Prosculpt il est nul, il a mis trois heures pour faire une boule alors que ImaLight RealRender a mis une demi-heure !"*. Ce à quoi vous répondrez, impassible et imprégné de science : *"Mon bon monsieur, si vous aviez lu la documentation du logiciel que vous avez acheté (ceci est une supposition), vous auriez pu paramétrer les logiciels de façon identique pour pouvoir les comparer valablement. Michel-Ange a mis plus de temps à peindre le plafond de la chapelle Sixtine que Robert Tronchenbiais le portail de son jardin. Question subsidiaire : qui est le plus nul ?"*.
Empreint d'une telle sagesse, le paradis de la 3D vous sera alors ouvert. Saint Thèse, priez pour nous pauvres Ray-Traceurs.

MIPS

3-D TOOLS
CHAPITRE 3 : BOUM !

Après les dégradés de couleurs et la fonction de torsion, nous allons maintenant examiner l'outil d'explosion, et son complément, la fonction de dissolution.



L'explosion a deux fonctions essentielles : en premier lieu, elle permet de dissocier les polygones d'un objet. Plus simplement, elle sépare chaque polygone en le détachant de ses voisins. Ceci a une première implication : la taille de l'objet explosé et sa consommation mémoire augmentent, car si le nombre de faces de l'objet ne change pas, le nombre d'arêtes et de points à stocker est plus important. Cela est bien sûr dû au fait que plus aucun point ni aucune arête ne sont partagés par deux polygones. Attention donc aux Amiga dotés de seulement 1 Mo de mémoire. Des objets très importants ne pourront être explosés qu'avec une configuration mémoire plus musclée. Prenons tout de suite un exemple simple : générez dans Sculpt une sphère de niveau 1 ou 2 et **sauvegardez-la** en tant qu'objet ***"Sphere.scene"***.

Dans 3-D Tools, **cliquez** sur le bouton ***"Explosion"*** et **chargez** votre sphère. Repérez bien les statistiques en bas et au milieu de l'écran. Une sphère de niveau 2 doit avoir 162 points (vertices), 480 arêtes (edges) et 320 faces. La ligne d'état vous demande alors de donner le cœfficient d'explosion. Pour le moment, entrez 0 et pressez ***"return"***. A la demande ***"cœfficient de réduction ?"***, **donnez** 1, puis **observez** la suite. La sphère est traitée puis s'affiche en jaune. Aussitôt après une nouvelle sphère s'affiche en violet par-dessus la première et la recouvre. Quelle est la signification profonde de ce tour de passe-passe ? C'est très simple. La première sphère jaune n'est en fait qu'un rappel de votre sphère initiale, non traitée, tandis que la sphère violette est sa représentation une fois traitée par la fonction d'explosion. Pas très spectaculaire me direz-vous, et pour cause : nous avons donné un coefficient d'explosion de 0 et un coefficient de réduction de 1 : la sphère n'a donc pas explosée, mais elle s'est bien dissociée. Notez au passage que les statistiques ont changé, et affichent maintenant 960 points, 960 arêtes et toujours 320 faces.

On peut s'en rendre compte dans Sculpt-Animate 4D. **Chargez** votre sphère traitée ***"Sphere.expl0.scene"*** à côté de la sphère initiale. **Sélectionnez** un triangle, puis **déplacez-le** avec l'outil Grabber. Sur la sphère initiale, le maillage subit une déformation car le triangle reste relié à ses voisins, avec qui il a des points communs (elle est bien bonne, merci). En revanche, le triangle choisi sur la sphère explosée est indépendant et part vivre seul sa courte vie de primitive tridimensionnelle. Maintenant, **lissez** les deux sphères avec la commande ***"edit modify faces"*** et **faites** un rendu dans un mode de Ray-Tracing. Vous vous rendrez compte que la sphère initiale est bien lissée mais pas la sphère traitée. C'est tout à fait normal, car l'algorithme de Phong a besoin d'informations sur des sommets et des arêtes appartenant à au moins deux polygones adjacents pour calculer le lissage. Or, toutes les faces de la sphère explosée sont indépendantes et il n'existe aucun point appartenant à plusieurs polygones, Sculpt est donc incapable de lisser l'objet.

Vous avez compris le principe. Pour obtenir un aspect plus spectaculaire, il vous suffit de varier le cœfficient d'explosion entre 0 et 100. Dans un premier temps, faites divers essais en laissant toujours le cœfficient de réduction à 1, nous verrons son utilité plus loin. Vous verrez alors la sphère jaune apparaître plus petite, et la sphère violette éclatée occuper un espace d'autant plus grand que son cœfficient d'explosion est élevé. La figure 1 montre les fenêtres de 3-D Tools avec une sphère éclatée selon un cœfficient d'explosion de 5.

LES SPHERES MENENT UNE VIE DISSOLUE

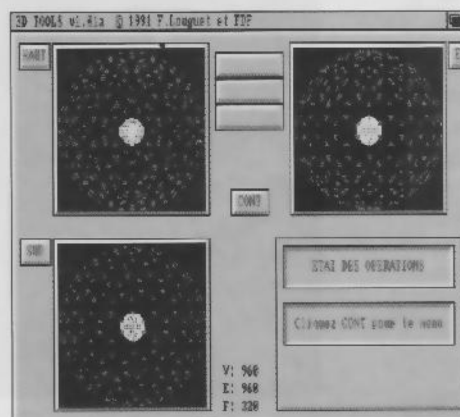
La fonction dissolution d'un objet dissocie aussi les polygones, mais réduit en plus leur taille autour de leur centre de gravité, permettant par exemple un effet d'estompage dans l'espace d'un objet 3D, ce qui est assez impressionnant dans une animation. Le cœfficient de réduction contrôle la taille de chaque polygone : plus il est élevé, plus les polygones deviennent petits. A des valeurs importantes, la sphère peut être réduite à l'état d'un nuage de points. La figure 2 montre à gauche une sphère de niveau 2 avec cœfficient d'explosion de 0 et cœfficient de réduction de 1.4 (les nombres réels sont acceptés), et sur sa droite son clone mais traitée avec un cœfficient de réduction (ou de dissolution) de 10. Cette fonction de dissolution a été la dernière ajoutée à 3-D Tools, elle n'est donc pas décrite dans le manuel, mais sur un fichier ***"lisez-moi"*** présent sur la disquette.

BOUM BADABOUM TSOIN TSOIN

Ah ! les beaux feux d'artifices de sphères multicolores qui explosent en plein vol et répandent sur l'assistance béate une pluie de pixels ! Les deux fonctions étant combinables, il est possible d'exploser un objet tout en réduisant la taille de ces polygones. Je vous montrerai le mois prochain une manière de combiner au mieux l'explosion et la dissolution d'un objet de façon à créer une animation Sculpt en Key Frames aussi simple que spectaculaire. Pour l'instant n'hésitez pas à combiner explosion, puis torsion sur un objet, puis réduction, puis dégradé, inversement et réciproquement, à moins que ce ne soit vice-versa. L'imagination, il n'y a que ça de vrai!

Mips

3-D Tools 1.01a est distribué par MAD
42 rue Lamartine 75009 Paris
Tél. : 48-78-11-65



LA PETITE REINE



Trêve de plaisanterie ! Avant de commencer à modéliser notre vélo, quelques explications. Bien sûr vous savez tous ce qu'est un vélo (du moins nous l'espérons tous très fort !). Un vélo, donc, est formé d'un cadre, ce cadre est fait de tubes, comme vous commencez à vous en douter nous allons beaucoup utiliser les "***circles***" et les "***extrudes***", mais pour acquérir une certaine précision nous allons également utiliser le module "***coordinates***". Un vélo est également équipé de deux roues, les roues de vélo possèdent des rayons, c'est là que se corse la modélisation, après plusieurs jours d'hésitation, j'ai decidé de vous épargner ce casse-tête en simplifiant les roues et en faisant des roues de compétition/vitesse, c'est-à-dire des roues pleines, mais ne vous inquiétez pas, nous ferons les jantes à rayons dans un autre numéro d'Amiga Revue. Comme pourront le constater les grincheux, il manque certains éléments au vélo, à savoir : les freins, la chaîne, le dérailleur et ceci pour plusieurs raisons. D'une part, comme vous l'avez déjà constaté, les exercices de modélisation comprennent déjà plusieurs pages et comme je l'avais expliqué dans la première rubrique (Amiga Revue n° 30), mon intention n'est pas de faire durer un exercice sur plusieurs mois et il n'est pas toujours évident de faire court et détaillé, d'autre part

Nous allons ce mois-ci étoffer vos librairies d'objets, et par la même occasion vos moyens de vous divertir, car après le manège (voir Amiga Revue n°35), voici le vélo ! Le mois prochain nous verrons comment intégrer le vélo dans le manège !

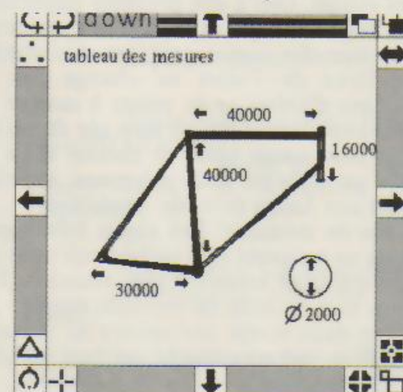
parce qu'il est important que chaque modélisation soit personnalisée par chacun d'entre vous. Vos images, animations et adaptations des modélisations réalisées chaque mois sont les bienvenues à la rédaction.

Après ces quelques précisions, au boulot ! Nous allons comme d'habitude préparer notre atelier avant de commencer le travail, nous avons besoin de la grille ("***edit/grid/on***") et du module"***coordinate***"("***edit/coordinates***").



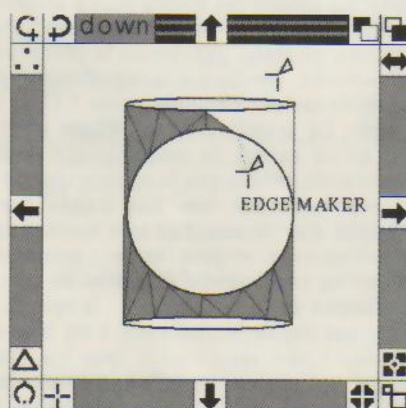
LE CADRE

Nous allons commencer le cadre par la barre transversale de notre vélo, celle qui relie la selle au guidon. Pour cela il vous faudra faire intervenir la fonction "***edit/add/circle***", nous allons demander 16 "***vertices***" au "***requester***". Une



CROQUIS N°1

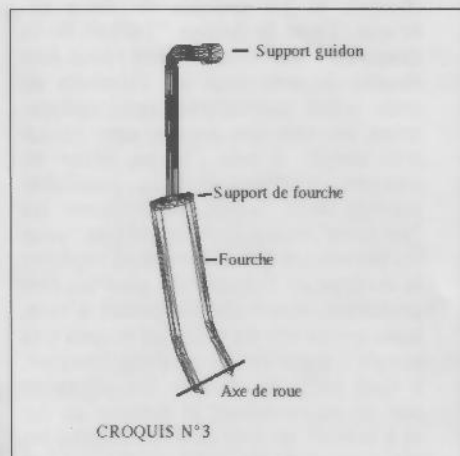
fois le cercle apparu dans vos "***tri-views***", nous allons modifier la dimension de celui-ci, le diamètre d'un cadre de vélo est environ de 2 cm, cela est fonction du type de vélo : pour un vélo de course (plutôt fin), pour un tout-terrain (grosse section). Nous disposons



CROQUIS N°2

donc de deux possibilités : soit vous le faites au "pif", soit vous apportez tout le soin nécessaire à une bonne modélisation. Dans le premier cas, pas de problème, si vous avez appelé votre grille par "***default***" (1000), votre cercle doit faire environ deux cases de diamètre. Pour la deuxième solution vous pouvez utiliser les "***measure gadgets***" dans le module "***coordinates***". Si vous désirez plus de préci-

sions, consultez Amiga Revue n° 32, page 40. Une fois que vous avez paramétré la taille de votre cercle, nous allons extraire celui-ci pour réaliser la barre, celle-ci fait environ 40 cm de long, ce qui donne 40 000 en coordinates, le croquis n° 1 vous apporte toutes les dimensions en "*coordinates*" de votre cadre. Vous devez maintenant avoir

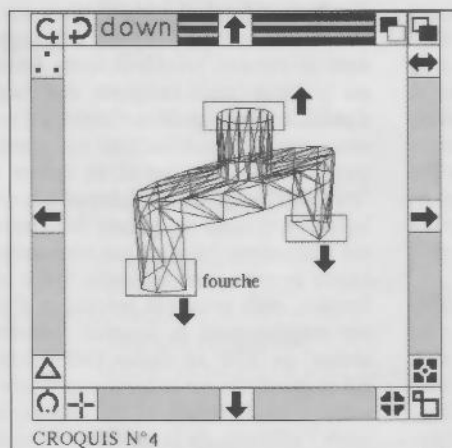


CROQUIS N°3

les deux cercles de votre tube, dont un de sélectionné, profitez-en pour réaliser une duplication, par "*edit/add/duplicate*" (nous allons réutiliser ce cercle à la conception de la barre verticale du siège), une fois votre duplication réalisée il vous suffit de prendre le nouveau cercle à l'aide du "*grabber gadget*" et de positionner celui-ci légèrement au-dessus de celui de la barre transversale, puis de le faire pivoter d'un quart de tour (voir croquis n° 2). Nous ferons ensuite un "*tools/extrude*" de notre cercle vertical et le positionnerons légèrement en-dessous du cercle de la barre transversale, **positionnez-le** de façon à pouvoir par la suite relier le tube horizontal au tube vertical, vous n'avez plus qu'à finir votre tube vertical en réalisant à nouveau un "*tools/extrude*". La longueur de ce tube fait 38 000 en "*coordinates*". Il ne vous reste plus qu'à incliner légèrement votre barre comme sur le croquis n° 1. **Refaites** un "*duplicate*" de votre cercle, vous allez positionner à l'aide du "*grabber*" ce nouveau cercle à l'emplacement du guidon et refaire la même opération que pour la selle. La longueur totale du support de guidon est de 16 000. A présent, **désélectionnez** la totalité de votre scène, nous allons réaliser la jambe de force du cadre (barre transversale inclinée), pour cela reprenons la barre transversale déjà existante, **positionnez-vous** sur le cercle composant cette barre, côté guidon, **sélectionnez-la** par "*edit/select/connected*", puis **dupliquez-la** par "*edit/add/ duplicate*", puis **positionnez-la** comme sur le croquis n° 1, ensuite, à l'aide des "*rotate gadgets*" **inclinez-la**, afin qu'elle rejoigne le bout de la barre de selle. Il est fort probable que vous soyez trop court et que les deux extrémités de vos barres ne se rejoignent pas, pour remédier à cela, faites appel à la fonction "*edit/do/expand*", dans la case "*about* :" en haut à droite de votre "*requester*", **cliquez** une fois pour obtenir "*cursor*", puis **paramétrez** les fonctions de direction ("*up/down*", "*east/west*", "*north/south*"), de façon à ne pas agrandir votre barre dans le mauvais sens. Vous devez maintenant avoir votre cadre, à l'aide de la fonction "*tools/edge maker*", nous allons relier ensemble les tubes, en particulier la barre transversale supérieure avec les tubes du guidon et de la selle. Pour que le cadre soit vraiment au complet il va nous falloir créer les supports de roue arrière, les tubes des supports sont de section légèrement inférieure à celle du cadre. Comme point de départ des supports de roue, nous allons créer à l'intersection du tube de support de selle et la jambe de force, ce qui sera l'axe des pédales, pour cela nous partirons d'un cercle d'un diamètre de 3 500 en "*coordinates*", puis sur un "*extrude*" de 7 000, nous ferons ensuite venir deux cercles plus petits que nous "ovaliserons" à l'aide de la fonction "*expand*" et qui constitueront le support de roue, **positionnez** ces deux ovals sur le corps de l'axe des pédales puis à l'aide d'"*extrude*" **donnez-leur** la forme indiquée sur le croquis n° 1. Ceci fait, sélectionnez votre scène puis **nommez-la** en "*hierarchy*".

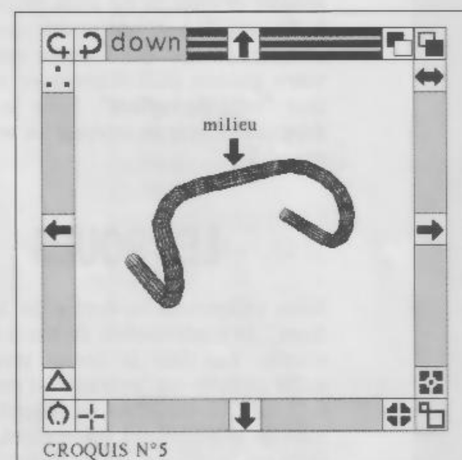
LA FOURCHE AVANT

La fourche avant qui soutient la roue avant, est elle même prise dans le fourreau du



CROQUIS N°4

support de fourche, partie intégrante du cadre, nous avons déjà réalisé ce soutien, la fourche se sert de ce soutien et pivote à l'intérieur de celui-ci, nous allons donc utiliser cette partie spécifique du cadre pour créer notre fourche. L'idéal pour ce genre d'opération est de reprendre un des cercles qui a servi à la création de ce que nous avions appelé support de guidon, **dupliquez** le cercle puis **réduisez-le** légèrement de façon à obtenir une différence de diamètre, puis "*extruder*"-le. Nous allons commencer par la partie inférieure de la fourche, juste avant la plaque de support des deux fourches, vous allez réaliser un bourrelet, à l'aide des fonctions "*extrude*" et "*expand*"



CROQUIS N°5

(voir croquis n° 3). Nous en arrivons au support de fourche, pour cela nous réutiliserons le cercle sélectionné, à l'aide de "*edit/do/expand*" nous allons ovaliser ce cercle en l'agrandissant en largeur et donner de l'épaisseur à notre support de fourche en réalisant de nouveau un "*extrude*", maintenant nous allons créer les fourches directement dans le support, pour cela **utilisez** dans les menus déroulants la fonction "*edit/select/swap*", et ensuite la fonction "*edit/do/hide selected vertices*", comme vous pourrez le constater, tout devient beaucoup plus simple. Il ne vous reste plus à l'écran que le dernier oval "*extrude*". A l'aide de la fonction "*tools/edge maker*" vous allez créer des faces dans votre oval, sauf pour les deux extrémités de celui-ci. **Sélectionnez** ensuite les deux extrémités de votre oval (10 "*vertices*" en tout), voir croquis n° 4. **Faire** ensuite plusieurs "*extrude*", pour suivre la forme courbe des fourches. Une fois ce travail terminé, vous pouvez réaliser au bout de votre fourche, l'axe de votre future roue. Pour cela, **utilisez** un cylindre. Pour la partie haute de la fourche, il vous suffit de reprendre le cercle supérieur de votre fourche, de refaire un

LA PETITE REINE

"*extrude*" en hauteur que vous positionnerez au-dessus du cadre, nous profiterons de ce cercle pour fabriquer le coude qui tiendra le guidon, une fois arrivé au bout, **utilisez** un cylindre pour réaliser le support du guidon. **Reliez** le tout, nous allons passer au guidon.

LE GUIDON

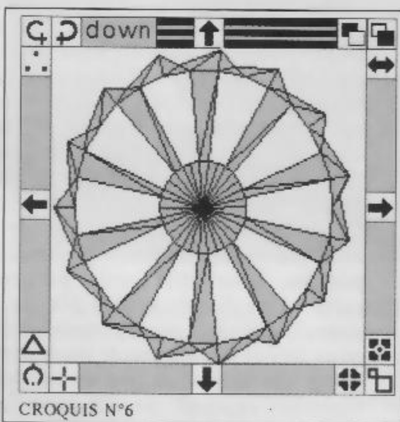
Le guidon ne présente pas de complexité particulière, toutefois, je vous conseille de créer seulement un demi guidon et ensuite de vous placer dans la fenêtre "*west*", de positionner votre curseur sur ce qui sera le centre de votre guidon puis d'invoquer la fonction "*edit/do/reflect*". Pour la forme du guidon, voir le croquis en wire frame n° 5.

LES ROUES

Nous utiliserons un cercle de 30 "*vertices*", la modélisation du pneu est très simple, une fois le cercle invoqué il suffit de faire un "*extrude*" d'environ 2 à 3 cm (2000/3000 en coordinates), puis de sélectionner votre objet, de refaire un "*extrude*", et de réduire celui-ci avec la fonction "*expand*". Pour la jante, **reprenez** un des cercles créé et **dupliquez-le**, un "*extrude*" vous permettra de réaliser le voile de votre jante. Note : la roue avant sur le modèle est légèrement plus petite que la roue

LES ACCESSOIRES

La selle du vélo se compose d'un cercle sur lequel on a réduit un côté, puis fait pivoter les oreilles. La conception de cette élément est très simple, et laisse cours à votre imagination. pour ce qui concerne la couronne, le croquis n° 6 est plus parlant qu'un long discours, ce



CROQUIS N°6

croquis vous montre comment a été évidé l'intérieur de plusieurs cercles "*extruder*", ceci a été rendu possible grâce à la fonction "*edit/erase/indicated edge*". Pour plus de précisions sur cette fonction, reportez-vous au chapitre "Fonctions et outils" de ce mois.L'image de cet exercice a été réalisée en mode photo d'une résolution de 352 x 580 sur un fond dégradé rouge sur bleu. Comme d'habitude les librairies d'objets de cet exercice sont disponibles sur disquettes ainsi que les images, et les croquis de cette rubrique. Dans le fichier "Turbo" de la disquette 3D, vous serez peut-être étonné de voir tous les éléments de cette scène sauvegardés indépendamment les uns des autres, une raison très simple à cela, Turbo Silver ou Imagine n'offrent pas la possibilité comme dans Sculpt de nommer les "*vertices*" composant les objets, pour les personnes qui désireraient modifier la couleur de l'objet, cela pose un réel problème. Aussi afin de pallier à cela, nous avons mis au point un moyen très simple : dans Turbo ou dans Imagine, il vous suffit de charger les objets un par un en modifiant la couleur au fur et à mesure de leur arrivée, comme les objets composant cette scène ont été sauvegardés en conservant les coordonnées initiales, tous les objets que vous appelerez dans ces logiciels garderont leur taille et leur position initiale, et par ce fait seront nommés en tant qu'objets. Bon courage et bonnes vacances !

Pascal Rimbault.

FONCTIONS ET OUTILS Nº 6

Déjà le mois de juillet, bientôt les vacances pour certains, j'espère que beaucoup mettront à contribution leur temps libre à la conception de nouvelles modélisations et d'animations sur leur logiciel préféré, Sculpt Animate 4D. Mais avant de lézarder au soleil, poursuivons les explications des menus déroulants, le mois dernier nous en avons fini avec "*edit/select*", place donc à "*edit/deselect*".

"*edit/deselect/all*" : pas de grosses différences avec sa soeur "*edit/select/all*", c'est en fait l'inverse de celle-ci, malgré tout, voici quelques conseils personnels : nombreux sont ceux d'entre vous qui utilisent pour désélectionner vos "*vertices*", la fonction "*select/deselect gadget*" située sur les "*tri-views*", comme je l'avais déjà rappelé dans le numéro précédent, cette fonction est pratique, mais comporte des risques d'oublis non négligeables. Combien d'entre vous, lors de modélisations ont constaté qu'un "*vertice*" se cachait en dehors des "*tri-views*" et qui donc a échappé à la désélection et a causé de graves dommages à vos réalisations ? Il n'est pas nécessaire de bannir de votre gamme d'outils Sculpt cette fonction, mais prenez la précaution d'utiliser conjointement la fonction "*observer/status*" ou "*F10*" au clavier. Cette fonction, qui se manifeste sur la barre supérieure de votre menu déroulant, et qui vous permet, outre l'affichage de la mémoire disponible (vidéo + ram), d'afficher le nombre de "*vertices*" sélectionnés (1) et désélectionnés (0) : V = 1 + 0. ainsi que le nombre de "*edges*" : E = xxx. de "*faces*" : F = xxx. et de "*lamps*" : L = xxx. Pour en revenir à notre fonction "*edit/deselect/all*", elle a pour but de tout désélectionner, même les "*vertices*" qui n'apparaissent pas à l'écran.

"*edit/deselect/connected*" : cette fonction vous permet de désélectionner un objet ou groupe de "*vertices*" non reliés aux autres. Vous pouvez avec la fonction "*edit/deselect/connected*" désélectionner l'objet de votre choix, pour cela il suffit de positionner votre curseur sur un "*vertice*" de l'objet, n'importe lequel, et d'invoquer la fonc-

IMAGE

tion *"edit/deselect/connected"*. Vous pouvez aussi utiliser les fonctions *"edit/ snap/cursor to vertex"* pour plus de précision, et la fonction *"edit/do/hide selected vertices"*, pour rafraîchir une scène complexe.

"edit/deselect/indicated vertex" : par cette fonction, le *"vertice"* indiqué par votre curseur sera désélectionné, la même fonction peut être obtenue plus simplement en cliquant deux fois sur le " " avec le bouton gauche de votre souris. Un raccourci/clavier existe : il s'agit de presser simultanément la touche Amiga/droite et le Y de votre clavier.

"edit/deselect/swap" : cette fonction peut être utile dans bien des cas, elle vous permet d'inverser les sélections en cours, ce qui signifie qu'en invoquant cette fonction, tous les vertices désélectionnés deviendront sélectionnés et inversement. Cela peut paraître un gadget, mais comme vous allez le constater, ces applications en modélisation sont très utiles, par exemple : vous modélisez une scène complexe, vous partez donc d'un cercle que vous *"extrudez"*, après plusieurs *"tools/extrude"* vous devez fermer le fond du tube, comme vous l'avez déjà constaté si un pareil cas vous est déjà arrivé, vous vous retrouvez avec une superposition de *"vertices"* qui peut rendre délicate l'utilisation de la fonction *"tools/edge maker"*. Pour relier vos *"vertices"* dans un confort optimum, il vous suffit d'invoquer *"edit/select/swap"* et de cacher vos *"vertices"* sélectionnés par *"edit/do/hide select vertices"*. Vous aurez ainsi tout loisir de travailler dans un environnement plus clair.

"edit/deselect/named vertices": revoilà le fameux *"requester"* des *"hierarchy"*, nous avons déjà vu cette fonction le mois dernier sous l'appellation *"edit/select/named vertices"*, le module qui apparaît en invoquant cette fonction reste le même pour *"select"* et *"deselect"*, et l'explication fournie dans le glossaire du mois dernier reste valable.

"edit/deslect/indicated edge": cette fonction vous permet de désélectionner les deux *"vertices"* composant une *"edge"* sélectionnée, en résumé : imaginons que vous ayez une scène complexe où plusieurs *"vertices"* se superposent, en sélectionnant la bordure (*"edge"*) à l'aide du curseur, puis en invoquant la fonction *"edit/deselect/indicated edge"* vous pourrez désélectionner les *"vertices"* composant cette bordure, à condition bien sûr que votre scène soit sélectionnée.

Maintenant que nous avons vu en détails toutes les fonctions composant les menus de sélection et de désélection, nous allons aborder des fonctions beaucoup plus délicates, car sujettes à des erreurs souvent fatales, à savoir le menu et les sous-menus *"erase"*.

Nous allons commencer les fonctions *"erase"* ("effacer") par *"edit/erase/selected vertices"*, comme cette fonction l'indique, elle permet d'effacer les *"vertices"* sélectionnés. Une fois cette fonction invoquée, il ne vous est plus possible de stopper le processus, si vous avez oublié des *"vertices"* ou invoqué cette fonction par erreur vous n'avez plus qu'à recommencer votre travail, alors prudence. un raccourci/clavier existe, il s'agit d'Amiga droite/E.

"edit/erase/selected edges": vous permet de supprimer les bordures reliant les *"vertices"* sélectionnés. Cette action est également irrémédiable, mais moins dramatique en cas d'erreur que la fonction précédente. Il vous reste toujours la possibilité de relier vos *"vertices"* une nouvelle fois à l'aide de la fonction *"tools/edges maker"*.

"edit/erase/indicated vertex": le *"vertice"* indiqué par votre curseur sera effacé à l'aide de cette fonction. Attention toutefois de bien vérifier que votre curseur soit bien positionné sur le *"vertice"* que vous désirez détruire et que la fenêtre dans laquelle vous vous trouvez est bien sélectionnée. Pour plus de sécurité vous pouvez verrouiller votre curseur par la fonction *"edit/snap/cursor to vertex"*. Un raccourci/clavier existe, il s'agit d'Amiga droite/I.

"edit/erase/indicated edge": vous permet d'effacer la bordure indiquée par votre curseur, plus précise, mais également plus longue et moins aléatoire que la fonction *"edit/erase/selected edges"*, cette fonction s'utilise comme la fonction *"edit/erase/indicated vertex"*. Dans certaines scènes complexes une confusion de *"edges"* peut vous occasionner de graves dommages, prenez donc bien soin d'agrandir votre scène et de sélectionner prudemment votre bordure.

"edit/erase/indicated lamp": cette fonction détruit la lampe indiquée par votre curseur, si plusieurs lampes sont positionnées dans un espace restreint, prenez soin d'agrandir vos fenêtres et de vérifier que votre fenêtre vous servant de contrôle soit bien sélectionnée.

"edit/erase/all lamps": cette fonction est plus radicale que la précédente, toutes les lampes de votre scène seront effacées de votre scène.

"edit/erase/named vertices": revoilà notre fameux module *"hierarchy"* en invoquant cette fonction un *"requester hierarchy"* vous permettra de choisir les *"vertices"* nommés que vous désirez détruire. Pour cette fonction aucune contrainte de sélection ou de désélection de *"vertices"* ne vous est imposée, vous avez deux possibilités d'effacement : après avoir choisi dans la case *"parentage"* le nom de vos *"vertices"* à détruire, soit : vous cliquez dans la case *"erase vertices"* ou soit vous cliquez sur *"ok"*. Si vous utilisez *"erase vertices"*, ne rêvez pas, le fait de cliquer sur *"cancel"* après, ne vous restituera pas vos *"vertices"* détruits. Petite particularité : le fait de détruire des *"vertices"* nommés, n'efface pas le nom, pour effacer le nom, vous devrez utiliser une autre fonction du *"requester"*, à savoir *"erase name"*.

"edit/erase/indicated spline" : la fonction *"spline"* que l'on obtient par *"edit/do/make spline"* permet de créer des courbes à partir d'objets simples. Si vous utilisez la fonction *"splines"* sur un objet, tout votre objet devient une *"spline"*. La fonction *"edit/erase/indicated spline"* vous permet d'annuler cet état de fait. Cette fonction n'efface pas les *"vertices"*.

"edit/erase/indicated path" : lorsque vous créez une animation en mode *"global scene"*, vous avez besoin d'un chemin (*"path"*) pour déplacer vos objets. Pour créer ce chemin, vous avez besoin d'une succession de *"vertices"*, reliés ensemble par des *"edges"* auxquelles vous attribuez la fonction de chemin par *"edit/do/make path"*. Si vous changez d'avis ou si vous désirez modifier votre chemin, vous devez tout comme pour *"splines"*, annuler la fonction *"path"* par *"edit/erase/indicated path"* en positionnant votre curseur sur n'importe quel *"vertice"* composant votre *"path"*. Tout comme pour *"spline"*, la fonction n'efface pas vos *"vertices"*.

Nous allons terminer par la plus radicale des fonctions *"erase"* à savoir *"edit/erase/all"*, cette fonction efface toutes les données propres à votre scène, les *"lamps"*, *"vertices"* et *"edges"*. Cette fonction est la seule du menu *"erase"* à posséder un *"requester"*, en effet un message vous demande de confirmer votre ordre. En cliquant sur "cancel" votre opération sera avortée, et rien ne sera effacé ; "ok" confirmera par contre votre ordre d'effacer la totalité de votre scène.
Le mois prochain nous commencerons à étudier le menu *"modify"*.

Pour ce mois de juillet pas de glossaire, nous reprendrons le glossaire au mois de septembre. La rentrée apportera également son lot de nouveautés et la rubrique 3D s'étoffera encore avec des développements nouveaux et encore plus variés.

WHAT'S UP, DOC?



Ce festival se déroule tous les deux ans à Annecy, (cette année c'était du 1er au 6 juin), et là je dois dire qu'on en prend plein les mirettes ! Le cadre est superbe : montagnes, lac avec de l'eau dedans, cygnes, canards, tout ça c'est déjà pas mal, mais surtout il y a les expos, les projections, les rétrospectives, les producteurs, les réalisateurs, les dessinateurs, les acheteurs (marché international du film d'animation), et même les dernières nouveautés en matière de matériel de production de cartoon. Croyez-moi, ça fait du monde et des choses à voir, pour peu qu'on s'attarde un peu dans les tavernes sous le château, les journées semblent bien courtes.

Il est normal que l'on rencontre chez les possesseurs d'Amiga pas mal de passionnés de film d'animation ainsi qu'un grand nombre de fanas de l'image par image, voilà pourquoi nous nous devions d'évoquer l'événement de la saison en ce domaine : "Les journées internationales du cinéma d'animation".

LA PRODUCTION

Evoquons rapidement la production de cette année, très bonne année, excellent cru (16 prix ont été decernés), une ombre au tableau toutefois car la production française paraissait bien maigrichonne : un seul court métrage en compétition, "*Haut pays des neiges*" de Bernard Palacio, pourtant bien des films présentés dans les divers festivals de l'année méritaient la sélection : "*Le balayeur*" de Serge Ellisade, "*La saga des glaises*" de David Ferre et Olivier Thery-Lapiney. Comme le dit L'A.F.C.A (Association Française du Cinema d'Animation) dans sa lettre mensuelle : "*du jugement du comité de sélection on retiendra qu'il est sévère, mais juste ?...*"

Le grand prix de l'animation a été décerné à "*Le loup gris et le petit chaperon rouge*", film de marionnettes de Garry Baldin (Russie), extraordinaire animation dans laquelle le grand loup encore plus vorace que dans les contes de Perrault rencontre toute une galerie de personnages sortis de dessins animés américains et soviétiques.

Prix du court métrage : "*Entre deux soeurs*" de Caroline Leaf (Canada), il s'agit d'un film gravé sur pellicule 70 mm et teinté, dans la pure tradition des films de Mac Larren.

Le prix de la 3D revient à un américain, Steve Goldberg (Pacific Data Images) pour son film "*Locomotion*", 4 minutes pendant lesquelles il met en scène "*an old locomotive out in the american far west*", fantastique ! Ce spécialiste des animations complexes d'objets par ordinateur collabore depuis 1990 aux longs métrages des productions Dysney.

Je m'arrête là car il est impossible de les citer tous, quand je pense qu'à la place de ces chef-d'oeuvres, les télés vont nous abreuver de japoniaiseries, je perds le talon réponse de ma redevance.

Côté machine j'ai vu beaucoup de belles choses, au hasard on peut commencer par des périphériques pour Amiga. La société Chroma Colour présentait "*Animation line tester*", il s'agit d'un digitaliseur qui permet une saisie très très rapide d'une suitede dessins pour effectuer un line-test. Les instructions sont sonores (en français ou en anglais), quand le dessin est digitalisé la machine (un Amiga 3000) demande le suivant, et c'est rapide en moins d'une minute j'ai vu se réaliser une animation de 12 dessins et apparaître la feuille d'exposure.

Il est possible ensuite de superposer plusieurs plans pour tester une animation complexe, de changer les dessins, de les colorier (4096 couleurs) et même de tester l'ensemble avec du son. Le système nécessite une configuration de 3 mégas (Amiga 2000 et 3000). Une version de ce produit existe pour Amiga 500 "Softoons personal linetester". De nombreuses écoles d'art et des sociétés de productions de cartoons se sont équipées de ce matériel (Ecole des Gobelins, La Fabrique, Label35). Une autre version destinée aux (tout) petits est actuellement testée en Angleterre, j'ai vu des bouts de films pédagogiques réalisés par des enfants, ça tient la route (mais c'est encore secret...).

Le digitaliseur et le logiciel sont commercialisés 750 livres, pour tout renseignement contacter Diana Louvet Chromaclour Animation Supplies & Equipement Limited. Cartoon House, 16 Grange Mills, Weir Road Balham. London Sw12 One ou Alex Carola, 85 rue de la Croix de Pierre, B-1060 Bruxelles.

Passons rapidement dans la cour des grands, Musso Cartoon Systeme présentait un nouveau procédé d'animation 2D remplaçant tous les travaux de la photocopieuse au banc titre, le système configuré à partir d'un Commodore PC, offre une résolution de 1280 * 1024 et permet trois options de sortie, cinéma 16 ou 35 mm, vidéo, scanner couleur. J.-Paul Musso Ancor, 329 rue Lecourbe 75015 Paris, tél :45 54 21 05. Toujours plus fort, la société Animatique Comparetti, présentait son petit dernier ; cette machine fait tout : vectorisation, interpolation, intercalaire, coloriage, très impressionnant. Restons-en là, je ne vais pas vous citer tous les stands et toutes les marques, mais je vous assure qu'il y a de quoi rêver. Les progrès fait en D.A.O. sont fantastiques, je ne doute pas que dans quelques années (pour ne pas dire quelques mois et plusieurs semaines) nos machines pourront rivaliser avec tous ces matériels, regardez ce qui existait dans ce secteur il y a 10 ans seulement.

Et puis l'animation ce n'est pas que des machines et des moyens, c'est beaucoup les gens, l'esprit, tiens à Annecy il y avait Paul Grimault, le copain de Prévert...

Charles Ancé



Animation line tester

LES MEILLEURS DP DE L'AMIGA

995 - MVK 2.1
Version 2.1 du logiciel Master Virus Killer. Ce super logiciel anti-virus détecte et tue jusqu'à 124 virus !
Il s'agit ici de la version anglaise de ce logiciel, la version française n'étant pas Domaine Public.

996 - VIRUS UTILITIES III
Une trentaine d'utilitaires spécialisés dans la lutte anti-virus... Une compilation du groupe Protocol.

997 - NBS UTILITIES DISK 1
Quatorze utilitaires choisis parmi les meilleurs disponibles en DP.

998 - RED SECTOR DEMO MAKER
Il s'agit du logiciel bien connu de RSI vous permettant de créer vos démos avec une grande facilité de façon très "pro". L'option de sauvegarde n'est pas accessible.

999 - CLI UTILITIES DISK 2
Un ensemble d'utilitaires à utiliser sous CLI. Entre autres : BlitzFonts ; BootWriter ; DC-Power ; DiscX (de Steve Tibetts) ; FAST ; HEX-CALC (calculatrice hexadecimale) ; IFF-ICON ; SCREEN-SIZER.

1000 - MASTER TOOLS
Compilation d'utilitaires très connus et d'excellente qualité : DMouse, TextPaint, DiskMaster 3, Breakout (un jeu de casse-briques) et P-Copy.

1001 - TV GRAPHICS DISK 1
Vous trouverez sur cet ensemble composé de deux disquettes un patchwork de dessins destinés à être utilisés en background, en brosses, et de polices de caractères diverses. Idéal pour une utilisation avec Deluxe Paint.

1002 - TV GRAPHICS DISK 2
La seconde disquette.

1003 - FLEXI-BASE
Logiciel de gestion de données très bien réalisé... Très simple d'emploi et très efficace. Une valeur sûre.

1004 - DARKSTAR UTILS 4
41 utilitaires... Un ensemble très complet d'utilitaires en tous genres.

1005 - DARKSTAR CRUNCHERS
Egalement une disquette archi-pleine, cette fois-ci dédiée aux utilitaires d'archivage et de compactage.

1006 - RADIO-AMATEUR 4
Un ensemble d'utilitaires dédiés aux radio-amateurs, Morse, RTTy...etc.

1007 - NBS UTILITY DISK 3
3RD-DAY, UtilMaster, NewZap 3.1... Au total une vingtaine d'utilitaires choisis.

1008 - NBS UTILITY DISK 4
Disk Arranger, FixDisk, Graphic Ripper, Monitor... Une vingtaine d'autres utilitaires...

1009 - MANDELBROT PACK
Deux disquettes pleines d'utilitaires dédiés aux courbes fractales.

1010 - MANDELBROT PACK 2/2
La seconde disquette.

1011 - MIDI-TOOLS
Un package complet d'utilitaires MIDI à utiliser sur votre Amiga : SysEx, DX-Filer, Quantizer, MIDI Keyboard, Fast-Tracker, Midi-In-to-Out, EchoProcessor... Les documentations en anglais sont incluses sous forme de fichiers texte.

1012 - MOD TO EX
Il s'agit d'un utilitaire vous permettant de transformer des fichiers SoundTracker en executables. Les programmes ainsi créés peuvent ensuite être lancés en tâche de fond.

1013 - GOLF SCORE V 1.2
Il s'agit d'un programme à réserver aux joueurs de golf, qui vous permet d'entrer vos scores, de les analyser, de les stocker... Un logiciel très bien réalisé.

1014 - KEV'S EMULATOR DISK
Une super disquette contenant un émulateur Atari St, un émulateur Commodore 64 et le logiciel MessyDos. En plus tout cela semble fonctionner très correctement...

1015 - CLI PART # 1
Un ensemble d'images noir et blanc classées par thèmes, idéal pour illustrer des articles en PAO. Il s'agit d'images de haute qualité. Les disquettes ClipArt # 1 à 16 contiennent une importante collection traitant pratiquement tous les sujets.

1016 - CLIPART # 2
1017 - CLIPART # 3
1018 - CLIPART # 4
1019 - CLIPART # 5
1020 - CLIPART # 6
1021 - CLIPART # 7
1022 - CLIPART # 8
1023 - CLIPART # 9
1024 - CLIPART # 10
1025 - CLIPART # 11
1026 - CLIPART # 12
1027 - CLIPART # 13
1028 - CLIPART # 14
1029 - CLIPART # 15
1030 - CLIPART # 16

1031 - DATAs SAMPLE'S # 1
Il s'agit ici d'une importante collection de sons digitalisés en tous genres... Idéal pour créer des mixages personnalisés, notez que les samples sont longs et de bonne qualité. Utilisable avec la quasi-totalité des logiciels musicaux existants sur Amiga.

1032 - DATAs SAMPLE'S # 2
1033 - DATAs SAMPLE'S # 3
1034 - DATAs SAMPLE'S # 4
1035 - DATAs SAMPLE'S # 5
1036 - DATAs SAMPLE'S # 6
1037 - DATAs SAMPLE'S # 7
1038 - DATAs SAMPLE'S # 8
1039 - DATAs SAMPLE'S # 9

1040 - BUSINESS CARD MAKER
Un super utilitaire spécialement conçu pour réaliser des cartes de visites, il incorpore en outre des dessins sur vos cartes...

1041 - QUICK-BASE
Un logiciel de gestion de données très très simple d'emploi et également très bien réalisé. Idéal pour gestion de fichiers d'adresses, logithèque... etc.

1042 - DESKBENCH
Un super WorkBench avec tout un tas d'utilitaires pour personnaliser le Desktop, les tiroirs, les Icones... etc. Le tout se présente en 3 disquettes et nécessite la présence d'un méga de RAM.

1043 - DESKBENCH ICON FACT.
La seconde disquette.

1044 - DESKBENCH BASE FACT.
La troisième disquette.

1045 - THE MEGATON MAN
Slide-show d'images ou sont mixées images de dessins animés et images porno... Un mélange étrange... avec toutefois de superbes dessins.

1046 - DIE FILKINGER
Slide-show de dessins humoris-tiques orientés "porno" Quelque peu répétitif , réservé aux plus de 18 ans.

1047 - THE ALTERNATIVE NEIGHBOURS SHOW
Slide-show d'images porno digita-lisées avec trucages présentant des personnalités allemandes dans des positions douteuses.. Pas terrible.

1048 - FLASHLIGHT SLIDE III
Slide show d'images érotiques en noir et blanc. Les digitalisations sont de bonne qualité, avec une agréable musique en background.

1049 - PAH ! HORNY STUFF VOL. 1
Enfin un slide en couleur et de bonne qualité, c'est toujours porno, et très bien réalisé. Une belle musique agrémente le tout.

1050 - XXX NAUGHTY DEMOS 1
Il s'agit tout simplement de démos, sélectionnées d'après leur caractère "porno", Pac-Man lubriques...

1051 - NAUGHTY SLIDESHOW 1
Très jolies images porno digitalisées en deux disquettes, l'ensemble est vraiment de bonne qualité. Strictement réservé aux plus de 18 ans.

1052 - NAUGHTLY SLIDESHOW 2
La seconde disquette.

1053 - UTOPIA 4
Classique slide show de photos pornographiques en couleurs. Une excellente qualité d'ensemble. Toujours réservé aux plus de 18 ans.

1054 - THE NEW SAM FOX SHOW
De superbes images de la très jolie Samantha Fox, les photos étant plus ou moins suggestives, ce slide est également réservé aux plus de 18 ans.

1055 - TOUCH ME ! (1/2)
Animations pornographiques nécessitant un méga de mémoire. En deux disquettes. Réservé aux personnes de plus de 18 ans.

1056 - TOUCH ME ! (2/2)
La seconde disquette.

1057 -TURBO MART ANIM-DISK 9
Trois animations pornographiques. Nécessite 1 Mo de RAM. Réservé aux plus de 18 ans.

1058 - BIONIX
Excellent et très beau shoot'em-Up vertical très bien réalisé et difficile. Un très beau et excellent jeu en DP.

1059 - MAYHEM
Un très bon jeu développé par Ensignia. Très bien présenté, vous devez guider un vaisseau à travers des cavernes pleines d'ennemis, ouvrir des portes. Un très bon et amusant jeu de tir

1060 - PD GAMES COMPO 3
Une superbe compilation de trois très bons jeux. Le premier est un PacMan, sans doute le meilleur disponible à l'heure actuelle en DP sur Amiga, le second est un amusant jeu de tir développé en Amos, le dernier est un jeu de tirs croisés assez difficile. Une très bonne disquette.

1061 -THE GOLDEN FLEECE
Jeu d'aventure texte de bonne qualité, tout en anglais.

1062 -HACK (1 Mo)
Un autre jeu d'aventure Graphique + Texte, se jouant à la souris. Toujours tou en anglais. Nécessite 1 Mo.

1063 - THE J.A.R. (1 Mo)
Ce jeu est en shareware. Il s'agit d'une sorte de Q-Bert, un bonhomme se déplace dans un univers en 3D et doit collecter des bonus, alors que différents monstres tentent de l'intercepter. Très amusant.

1064 - PD GAMES COMPO 6
AirWar : Superbe simulation de Combat Aérien en vecteurs faces pleines (type Flight Simulator) avec de fort nombreuses options (il est possible de choisir entre différents avions, et même une jeep !). Vraiment excellent. MasterMind, classique et très bien réalisé. Cobra, un jeu de puzzle.

1065 - PD GAMES COMPO 7
Caste of Doom : Jeu d'aventure texte en anglais ; Bally II : Un jeu très simple et très amusant où vous devez colorer une surface avant que des "bestioles" ne vous attrapent. Enfin un jeu d'echecs de qualité.

1066 - PD GAME COMPO 8
Onze jeux sur une seule disquette... Un ensemble sympathique et de qualité très correcte.

1067 - TRAIN SET (1 Mo)
Jeu où vous devez consruire un circuit de train miniature avec différents instruments puis piloter deux trains. Très bien réalisé, ce jeu demande 1 Méga.

1068 - BATTLE FORCE
Un excellent jeu de stratégie (wargame). Sans doute l'un des plus complet du genre dans le DP. Nécessite 1 Mo de mémoire.

1069 - SUBCULTURE GAME DEMO
Démonstration jouable d'un excellent shoot'em-up horizontal.

1070 - EXCALIBUR (1 Mo)
Shoot'Em-Up à scrolling horizontal de très très bonne qualité, jouable, avec un niveau de difficulté progressif et de plus une excellente musique. Vraiment excellent.

1071 - PD GAME COMPO 10
Compilation de jeux du domaine public de bonne qualité : Drip (nécessite 1 Mo), Bally, Yahtzee, Tic Tac Toe, Stepz, Amoeba invaders, Othello, Tron, Chesse V2, Tiles and Darleks.

1072 - PD GAME COMPO 11
Une autre importante collection de jeux DP : Sky Fight, Kap-Othello, Larn, Jackland, Bouncer, Blue Moon, Welltrix, WordSearch.

1073 - VIDEO TENNIS - 1 Mo
Il s'agit d'un remake du premier jeu vidéo ayant existé : Pong. Deux raquettes vous permettent de jouer au tennis... le tout accompagné de sons digitalisés répondant directement au rythme de la partie...

1074 - RINGS OF ZONE (1 Mo)
Un jeu de stratégie (genre Gauntlet), il faut collecter différents sorts, clefs... etc. Nécessite 1 Mo de RAM pour être utilisable complètement.

1075 - PRO TENNIS DEMO
Démo du jeu d'Ubi-Soft, essayez les trois premiers jeux d'un match avant que votre Amiga ne fasse un Reset.

1076 - ATOMINO
Version de démo jouable de ce jeu de chez Psygnosis. Vous devez construire des molécules... assez compliqué !

1077 - SEVEN TILES
Le plus beau jeu disponible actuellement dans le Domaine Public. A michemin entre SpeedBall et Kick-Off... A deux joueurs, nécessite deux joysticks. Les scrollings sont très fluides, le son très bon, la jouabilité excellente, les graphismes superbes... A ne louper sous aucun pretexte !!!

1078 - AUTOMATED LIGHT 1/4
Attention, cette super démo vous demandera une configuration pour le moins musclée, 3 Mo de mémoire. Elle se présente sur 4 disquettes. Une démo réalisée avec Vidéoscape 3D prouvant si besoin est la puissance graphique de votre Amiga... Superbe ! A suivre...

1079 - AUTOMATED LIGHT 2/4
La seconde disquette.

1080 - AUTOMATED LIGHT 3/4
La troisième disquette.

1081 - AUTOMATED LIGHT 4/4
La quatrième disquette.

1082 - BUZZED 1/3
Egalement une super production... Nécessite 2 Mo cette démo se présente sur trois disquettes... Vivez en 3D la vie des insectes... Vraiment superbe.

1083 - BUZZED 2/3
La seconde disquette.

1084 - BUZZED 3/3
La troisième disquette.

1085 - SWIW DEMO
Version de démonstration jouable de ce fantastique jeu... Cette démo contient 8% de la version finale en jouable... Un jeu d'une qualité rare.

1086 - LOST IN SPACE 1/3
Une autre super animation nécessitant 2 Mo de RAM. Suivez les évolutions d'une soucoupe spaciale à travers l'espace. Encore une fois cette animation est très "smooth" et d'une qualité remarquable. L'ensemble tient sur trois disquettes.

1087 - LOST IN SPACE 2/3
La seconde disquette.

1088 - LOST IN SPACE 3/3
La troisième disquette.

1089 - HEADKICK ANIM 1/2
Super animation demandant pour fonctionner la présence d'un matériel important : 2 lecteurs de disquettes, 2 Mo de RAm et un disque dur ! Le jeu en vaut la chandelle car il s'agit d'une anim' de première qualité dans le plus pur style Monty Python... Une tête apparaît sur les épaules d'un gros type, ensuite elle tombe devant lui avant qu'il ne l'expédie hors de l'écran par un coup de pied...

1090 - HEADKICK ANIM 2/2
La seconde disquette.

1091 - STATION AT KHERN 1/3
Toujours une super animation, cette fois-ci en trois disquette et nécessitant 2 Mo de RAM. Vous assistez cette fois-ci à l'atterrissage d'un vaisseau spaciale sur une base située sur une lointaine planète, avec des voitures de surveillance futuristes, et un "aéroport" ultra moderne... Impressionnant.

1092 - STATION AT KHERN 2/3
La deuxième disquette.

1093 - STATION AT KHERN 3/3
La troisième disquette.

1094 - MADONNA DEMO
La chanson Justify My Love interprétée par Madonna, le tout accompagné d'images. Le son est d'excellente qualité et cette démo nécessite la présence d'un méga et demi de mémoire.

1095 - AT THE MOVIES
Animation humoristique très très bien réalisée, sous forme de dessin animé. Ce n'est pas du Walt Dysney ! et quelques scènes sont à déconseiller aux tout jeunes enfants... Nécessite 1,5 Mo de mémoire.

1096 - BAUTIES (X-RATED)
Slide show érotique, de très belles images... Nécessite 1,5 Mo.

1097 - VAUX KILLER 1/2
A nouveau une énorme et superbe démo nécessitant deux Méga de mémoire pour être regardée. Il s'agit de l'une des démos gagnantes du célèbre concours Badge Killer Démo Contest. Excellent et plein d'humour. En deux disquettes.

1098 - VAUX KILLER 2/2
La seconde disquette.

1099 - TREASURE SEARCH
Jeu éducatif en anglais programmé en Amos. A l'attention des jeunes enfants... Les graphismes et les bruitages sont de fort bonne qualité.

1100 - QUIZ GAME
Jeu de Questions-Réponses programmé en Amos. Ce logiciel est d'excellente qualité, malheureusement tout en anglais.

1101 - ARCADIA
Toujours programmé en Amos, voici un génial jeu de casse brique, très classique et extrêmement bien réalisé, une qualité tout à fait digne de ses homologues commerciaux.

1102 - REVERSI
Un classique jeu de Reversi , programmé en Amos, nettement meilleur que ceux déjà existant en domaine commercial !!! Comme ils disent chez Fiat, y'a moins bien, mais c'est plus cher.

1103 - PAIR IT
Il s'agit encore et toujours d'un jeu (éducatif) programmé en Amos, bénéficiant de bons graphismes, plus spécialement destiné aux jeunes enfants. Vous devez trouver des paires de cartes en mémorisant des dessins...

1104 - DYNAMITE DICK
Un très bon jeu programmé en Amos. Votre bonhomme doit se promener à travers des labyrinthes hostilles, se frayer un chemin à la dynamite, et récolter de l'argent, des clefs, des bonus... Très convaincant...

1105 - AMOS DEMO 2
Une autre Mégadémo entièrement réalisée avec Amos... Si vous n'êtes pas convaincu de la puissance extraordinaire de ce super langage, jetez un coup d'oeil sur cette démo !

1106 - BIRDS OF PREY SHOW
Un très beau slide-show d'images HAM qui vous présentes de fort jolies photos digitalisées de rapaces. L'ensemble est présenté sous Amos.

1107 - CROSS FIRE
Un jeu simple mais amusant plus spécialement destiné aux jeunes enfants, nécessite 1 Mo de RAM. Ce jeu est également développé en Amos.

1108 - BALLOONACY
A nouveau un jeu destiné aux plus jeunes. Vous pilotez une montgolfière et devez bombarder des immeubles, attraper des bonus... etc. Nécessite 1 Mo.

1109 - DEADLINE
Fait avec Amos et Amos TOME (Map Editor), ce jeu vous emmène dans une ville où vous devez collecter diverses disquettes, clefs... Bien sûr divers ennemis tentent de vous empécher de faire votre travail.

1110 - BOB MANIACS
Une mégadémo relativement classique avec une très bonne sonorisation, d'excellents graphismes, des Anim-Méga-Bobs démos... etc. Le tout ayant été programmé par Syntex sous Amos...

1111 - THE WOODEN BALL
Un excellent jeu AMOS ! Deux joueurs s'affrontent sur un terrain de foot futuriste... Vous devez guider la balle dans les buts de l'adversaire... Différents bonus vous donnent des pouvoirs spéciaux... Vraiment très bien réalisé et très prenant. Nécessite 1 Mo.

1112 - SONIC ANIMATION DISK 1
Plusieurs petites animations d'excellente qualité : Blake 7 intro, 5 ways to kill a mole, Swinging frog, Stelthy Fly-By et Stelthy manoeuvre.

1113 - MORE CLASSY ANIMATION'S
Cinq animations de très bonne qualité présentées par Steve Packer : Mini Parallax Intro, Mean Team, Spider Chuck, Super Famicom Chuck, Lemming Meringue Pie.

1114 - ROBOCOP ANIMATION
Animation digitalisée en couleur (avec bande sonore) extraite du film Robocop. Très bien réalisé, nécessite 1 Mo.

1115 - MORE AEROTOONS
Trois autres animations dans la série des Stealthy Manoeuvre... Toujours excellent et plein d'humour.

1116 - NIKE DEMO 1
Juggler II : une nouvelle version de la célèbre animation du Jongleur, cette fois-ci humoristique... Batman ; Animation humoristique ayant pour thème les aventures de Batman. Deux anim's d'excellente qualité.

LA NOUVEAUTE DE L'ETE 91

Grand Slam

LA CARTE MULTIMEDIA
« la plus pointue » pour les AMIGAS

avec GRAND SLAM donnez des ailes à votre AMIGA !

Le processeur «Trumpcard Pro Gate Array» (exclusivité IVS) permet d'atteindre avec un bus SCSI, un taux de transfert de plus de 1.9 Mo/sec (DPerf2).

Le contrôleur de mémoire «Memory Controller Gate Array» (exclusivité IVS) permet un arbitrage de la mémoire et garantit la consommation la plus faible possible... Moins de 0.9 amp avec 8 MO.

Extension de la mémoire (Fast RAM)* 2, 4, 6 ou 8 MO par l'installation, hyper-simple, de barrettes SIMM.

Carte multi-couches afin d'assurer une meilleure sécurité d'emploi (élimination des parasites).



I.V.S. est importé et distribu

41, rue Barrault - 75013 PARIS - Tél. : (



GRAND SLAM est livrée avec carte, équerres, câbles, programme de formatage (TCUTILS 2.0), utilitaire de configuration de réseau, et logiciel de test de la mémoire et du port parallèle.

GRAND SLAM 500 est également disponible pour les possesseurs d'Amiga 500.

Bus+

é en France par **BUS PLUS**
) 45 80 05 66 - Téléfax : (1) 45 88 63 82

PROGRAMMER AMOS (5)

PROGRAMMATION

CADET

Une bonne partie de la programmation d'un jeu consiste à analyser les interactions entre les différents personnages. Dans cet article, nous allons voir comment gérer les collisions dessprites hardware en Amos.

7. Les collisions de sprites.

7.1. La méthode douce.

Ou méthode soft, logicielle ! Il s'agit des fonctions proposées par Amos.

7.1.1. L'instruction SPRITE COL.

C'est l'Instruction de gestion des collisions en Amos. Syntaxe :
FLAG=Sprite Col(NUMERO)
FLAG=Sprite Col(NUMERO,PREMIER To DERNIER)
- NUMERO est le numéro du sprite à tester. Amos recherchera les collisions entre ce sprite et tous les autres si vous ne limitez pas la recherche.
- PREMIER et DERNIER limitent la latitude de recherche dans la liste des sprites.
- La fonction retourne une valeur : FLAG est faux (égal à zéro) si aucune collision n'a lieu au moment de la recherche. FLAG est vrai (égal à -1) si une collision se produit. Il faut alors affiner la recherche avec la fonction =COL

7.1.2. La fonction =COL.

Nous savons que le sprite "NUMERO" est entré en collision, mais nous ne savons pas avec quoi. Lors de son exécution, SPRITE COL remplit le tableau de variables réservées COL. Une valeur fausse (0) signifie "pas de collision", et une valeur vraie indique une collision entre le sprite correspondant et le sprite testé.
Vous devrez écrire une boucle d'exploration du tableau pour trouver les variables vraies.
NB: le sprite testé ne rentre jamais en collision avec lui-même !

7.1.3. Exemple.

```
'
'————————————————————————————————
' Démonstration des collisions de
sprites
'————————————————————————————————
Curs Off : Flash Off
Hide On
'
If Length(1)=0
  Load "sprexemple.abk"
End If
Get Sprite Palette
Make Mask
'
For Y=0 To 2
      Sprite 8+Y,X Hard(80),Y
Hard(32+Y*36),9+Y
Next
'
Do
  Sprite 12,X Mouse,Y Mouse,2
  '
  C=Sprite Col(12)
 Centre At(,0)+"Sprite collide:"+Str$(C)
  For S=0 To 2
  If Col(8+S)
    Centre At(,2+S)+"Sprite"+Str$(8+S)
  Else
    Centre At(,2+S)+Space$(35)
  End If
  Next
  '
  Exit If Mouse Key
  Wait Vbl
Loop
```

Ce petit exemple charge la banque de sprites que nous avons fabriquée il y a trois mois. Il affiche trois sprites calculés en 16 couleurs, et remplace la souris par un sprite 4 couleurs. La boucle détecte les collisions et affiche le numéro des sprites concernés.
Cet exemple nous montre que:
- Amos gère automatiquement les sprites panachés ;
- Le nombre de couleurs n'intervient pas dans la détection de collision ;
Vous remarquez certainement l'instruction "Make Mask" : elle force le calcul d'un masque pour tous les sprites.

7.1.4. Pourquoi un masque?

Tout d'abord, il faut savoir ce qu'est un masque ! Il s'agit d'un dessin représentant le contour du sprite, en deux couleurs seulement.
Ce masque n'est pas nécessaire pour l'affichage des sprites (alors qu'il est indispensable pour les bobs. Il faut donc pousser Amos à le calculer).
Amos détecte les collisions en utilisant la méthode suivante :
- Il délimite une zone carrée contenant chacun des sprites à tester ;
- Il explore la liste de tous les sprites, testant leur coordonnées, à la recherche de chevauchements entre les zones carrées ;
- Deux zones carrées se croisent, cela ne veut pas forcément dire que les sprites se touchent (imaginez deux cercles, les coins des carrés peuvent se toucher sans que les cercles ne se croisent...). Amos utilise alors le blitter et les masques pour vérifier la collision. Si le résultat est positif, la valeur correspondante du tableau COL est mise à -1.
NB : vous avez écrit un programme de jeu, mais celui-si semble ne pas détecter les collisions entre sprites : vérifiez bien que chaque sprite possède un masque.

7.1.5. Comment aller plus vite ?

Pour accélérer le déroulement d'un programme vérifiant les collisions de sprites, je vous conseille la méthode de test suivante :

```
C=Sprite Col(NUMERO,DEBUT TO FIN)
If C
  For N=DEBUT To FIN
    If COL(N)
      Gosub Gestion_De_La_Collision
    Endif
  Next
Endif
```

Vous remarquerez que le tableau COL n'est exploré qu'en cas de collision seulement, et pas à chaque boucle, ce qui prendrait trop de temps.

7.2. La détection "hard"

Vous devez vous en douter, les fabuleux circuits graphiques de l'Amiga proposent des registres spéciaux pour détecter les collisions entre sprites. Amos ne dispose pas d'instruction gérant ces registres. Nous allons donc devoir utiliser DEEK et DOKE!

7.2.1. Avantages et inconvénients.

Inconvénients :
Pour pouvoir lire les registres de collisions, il faut nous limiter aux sprites non partagés:
- pas plus de huit sprites ;
- pas de découpages de colonnes, donc surface de sprites réduite au minimum.
- la détection des collisions s'effectue sur une paire de sprites.
Avantages :
- très rapide, un seul DEEK suffit,
- permet de détecter les chevauchements en deux sprites mais aussi, et c'est beaucoup plus intéressant, entre un sprite et une couleur du fond.
En conclusion, cette méthode bien que plus limitée, peut être
avantageusement utilisée dans des situations précises, comme le petit jeu que nous programmerons dans le prochain numéro!

7.2.2. Les registres de collision

Un peu de technique maintenant. Ceux que cela ennuie peuvent se reporter directement à l'exemple de la fin de l'article. Deux registres sont utilisés :
*CLXDAT, adresse $DFF00E, dans lequel nous allons récupérer les
informations. Un mot, 16 bits dont la signification se trouve dans le tableau 1.
- Les bits 1-8 gèrent les collisions entre sprites et terrain de jeu.
Vous remarquerez que les circuits testent séparément les bitplanes pairs et impairs, pour assurer le fonctionnement du système en dual-playfield. Cela va un peu compliquer notre programmation.
- les bits 9-14 gèrent les collisions entre paires de sprites. Vous pouvez vérifier avec un papier, toutes les possibilités ont été prévues !
* CLXCON, adresse $DFF098, conférez-vous au tableau 2.
- les bits 12-15 autorisent les tests pour les sprites impairs. Les tests sont toujours autorisés pour les sprites pairs.
NB: Pour les connaisseurs, ces tableaux ont pour origine "The Amiga Hardware Reference Manual" (et non pas la bible de l'Amiga qui l'a également repompé!)

7.2.2. Collisions hard entre sprites

L'exemple suivant affiche 7 sprites non partagés fixes. Avec la souris vous pouvez provoquer des collisions et observer le contenu du registre CLXDAT : prêtez attention aux bits 9 à 14 qui contiennent le résultat, les autres nous intéresseront plus tard.

```
'------------------------------------------
' Démonstration des collisions hard
' Collisions sprite/sprite
'------------------------------------------
Curs Off : Flash Off : Hide On
'
If Length(1)=0
  Load "sprexemple.abk"
End If
Get Sprite Palette
'
For Y=1 To 7
  Sprite Y,X Hard(240),Y Hard(24+Y*16),1
Next
'
CLXCON=$DFF098
CLXDAT=$DFF00E
'
' Autorisation des détections de collisions
entre tous les sprites
Doke CLXCON,%1111000000000000
'
Do
  '
  Sprite 0,X Mouse,Y Mouse,1
  '
  RCOL=Deek(CLXDAT)
  BITS[RCOL]
  '
  Exit If Mouse Key
  Wait Vbl
  '
Loop
'
Procedure BITS[P]
  For B=0 To 15
    Locate 0,B+4
    Print Using "Bit ##";B;
    Print ", valeur: ";Abs(Btst(B,P));
  Next
End Proc
```

- Les bits 12 à 15 du registre CLXCON(ENSP1-7) sont mis à 1 par l'instruction DOKE %1111000000000000. Essayez de remplacer
>———-!———-!———-!———-!———-!—
——-!———-!———-!——R
cette valeur par zéro et observez le résultat: les sprites impairs n'entrent plus en jeu dans le test.
- pour obtenir une valeur correcte dans CLXDAT, vous ne devez lire ce registre qu'une seule fois à chaque balayage écran. Stockez la valeur dans une variable avant de tester les bits.

Je manque de place pour détailler les collisions entre les sprites et l'image de fond. Nous verrons ceci le mois prochain, et réaliserons un pacman tout simple entièrement avec des sprites...

François Lionet

TABLEAU 1, Registre CLXDAT

Bit	Collision entre
0	Inutile ici
1	Bitplanes impairs et sprites 0/1
2	Bitplanes impairs et sprites 2/3
3	Bitplanes impairs et sprites 4/5
4	Bitplanes impairs et sprites 6/7
5	Bitplanes pairs et sprites 0/1
6	Bitplanes pairs et sprites 2/3
7	Bitplanes pairs et sprites 4/5
8	Bitplanes pairs et sprites 6/7
9	Sprites 0/1 et 2/3
10	Sprites 0/1 et 4/5
11	Sprites 0/1 et 6/7
12	Sprites 2/3 et 4/5
13	Sprites 2/3 et 6/7
14	Sprites 4/5 et 6/7
15	Inutilisé

TABLEAU 2, Registre CLXCON

Bit	Nom	Fonction
0	MVBP1	Valeur de comparaison pour bitplane 1
1	MVBP2	Valeur de comparaison pour bitplane 2
2	MVBP3	Valeur de comparaison pour bitplane 3
3	MVBP4	Valeur de comparaison pour bitplane 4
4	MVPB5	Valeur de comparaison pour bitplane 5
5	MVPB6	Valeur de comparaison pour bitplane 6
6	ENBP1	Autorise le test pour bitplane 1
7	ENBP2	Autorise le test pour bitplane 2
8	ENBP3	Autorise le test pour bitplane 3
9	ENBP4	Autorise le test pour bitplane 4
10	ENBP5	Autorise le test pour bitplane 5
11	ENBP6	Autorise le test pour bitplane 6
12	ENSP1	Autorise le test pour sprites 1
13	ENSP2	Autorise le test pour sprites 3
14	ENSP3	Autorise le test pour sprites 5
15	ENSP4	Autorise le test pour sprites 7

PROGRAMMATION

UN JARDIN EXTRAORDINAIRE

Ce mois-ci un peu de récréation, nous allons jouer au jardinier faisant pousser des arbres sur l'écran de notre ordinateur favori. Même en basic il est possible de créer des images. Pour cela nous allons mettre en pratique les notions apprises dans les numéros précédents.

CADET

Reportez-vous au numéro 33 d'Amiga Revue pour la récursivité et au numéro 34 pour la gestion des événements en GFA-Basic. En utilisant ces deux notions nous allons construire un générateur de paysages arborés.
Quelques explications sur le listing qui va suivre. Tout d'abord afin d'être plus structuré, le corps du programme ne comporte qu'une boucle dont le seul rôle est d'attendre un événement intuition afin de le traiter correctement. Le traitement est assuré par la procédure ***"choix"***. Le rôle des procédures ***"initialisation"***, ***"cadre"*** et ***"placepalette"*** est bien sûr de planter le décor de notre dessin.
Les procédures ***"paramètrearbre"*** et ***"paramètrenuage"*** ouvrent une fenêtre permettant de saisir les différents paramètres qui influenceront l'aspect final des arbres ou des nuages.
Les procédures ***"génèrearbre"*** et ***"génèrenuage"*** démarrent le calcul et l'affichage de l'objet correspondant.
La procédure ***"fort"*** dessine plusieurs arbres en simulant une forêt. Et enfin les principales, les deux fonctions ***"arbre"*** et ***"nuage"*** qui sont bien évidemment récursives, assurent en fait toute la partie génération d'image proprement dite
La fonction ***"arbre"*** travaille de la façon suivante : chaque segment est codé par les coordonnées du point de départ, la longueur et son angle par rapport à la verticale. Les segments qui en sont issus ont pour origine son extrémité, leur longueur est réduite par le facteur "***proparbre***", et deux nouveaux angles leurs sont définis. La probabilité de voir apparaître une feuille au milieu des segments générés augmente au fur et à mesure de la filiation. Lorsque l'indice de récursivité arrive à 1 la fonction trace une feuille et s'arrête. Il est tout à fait possible de supprimer la partie feuille pour obtenir des arbres en hiver, ou encore de rajouter le dessin de fleurs.
La fonction ***"nuage"*** est plus simple puisque chaque ellipse-mère se transforme en deux ellipses de dimension réduite par le facteur ***"propnuage"***. Les facteurs ***"intxnuage"*** et ***"intynuage"*** décentrent les ellipses-filles, en jouant sur ces deux facteurs, il est possible d'obtenir un nuage plutôt vertical ou plutôt horizontal.

UNE BONNE PLANTATION

```
REM ——————————-
REM
REM générateur de paysage
REM
REM d' OBRIOT
REM
REM pour Amiga Revue
REM
REM      juin 1991
REM
REM ——————————
'' initialisation
'' paramètre du nuage
xnuage=65
ynuage=53
rx=21
ry=17
propnuage=0.78768
intxnuage=1.2121
intynuage=0.8799
ordrenuage=8
' paramètre arbre
xarbre=160
yarbre=241
tronc=50
tailletronc=10
ordrearbre=10
feuillage=0.1825
taillefeuille=8
propfeuille=1.345
proparbre=0.758187
' flagfin=0
ON MENU GOSUB choix REPEAT
SLEEP UNTIL flagfin=1 END ' fin
' ——————————-
PROCEDURE choix
        m%=MENU(0)
        SELECT m%
        CASE 1
parametrearbre(xarbre,yarbre,proparbre,feuillage,propfeuille,tronc,
ttronc,ordrearbre)
        CASE 2
parametrenuage(xnuage,ynuage,rx,ry,i
ntxnuage,intynuage,propnuage,ordrenuage)
        CASE 3
        genererarbre
        CASE 4
        generernuage
        CASE 5
        foret
        CASE 6
        cadre
        CASE 7
        flagfin=1
        ENDSELECT RETURN '
PROCEDURE initialisation
        DIM textemenu$(10)
        OPENS 1,0,0,320,250,5,0
        OPENW   1,0,0,320,250,&H8
OR &H100 OR &H40000,&H1 OR
&H4,1 textemenu$=""
        ' initialisation du menu
        i=0
        REPEAT
        READ a$
        IF a$<>"fin" THEN
        textemenu$(i)=a$
        INC i
        ENDIF
        UNTIL a$="fin"
        MENU textemenu$() RETURN
' PROCEDURE parametrenuage(VAR
xpos,ypos,rx,ry,nx,ny,pn,ordre)
        OPENW 2,20,20,300,180,0,0
        LOCATE 4,2
        INPUT "ENTREZ L'ABSCISSE: ",xpos
        INPUT "ENTREZ L'ORDONEE
: ",ypos
        INPUT "ENTREZ LE RAYON
EN X : ", rx
        INPUT "ENTREZ LE RAYON
```

```
EN Y : ",ry
        INPUT "ENTREZ L'EXCENTRICI-
TE EN X : ";nx
        INPUT "ENTREZ L'EXCENTRICI-
TE EN Y : ";ny
        INPUT "ENTREZ LA PROPORTION
: ",pn
        INPUT "ENTREZ L'ORDRE FRAC-
TAL : ";ordre
        CLOSEW 2 RETURN ' PROCEDU-
RE parametrearbre(VAR
x,y,prop,f,pf,t,tf,ordre)
        OPENW 2,20,20,300,180,0,0
        LOCATE 4,2
        INPUT "ENTREZ L'ABSCISSE : ",x
        INPUT "ENTREZ L'ORDONEE : ",y
        INPUT "ENTREZ LA PROPOR-
TION: ",pa
        INPUT "ENTREZ LA FEUILLURE:
",f
        INPUT "ENTREZ PROP
FEUILLE",pf
        INPUT "ENTREZ LA LONGUEUR
DU TRONC : ",t
        INPUT "ENTREZ LARGEUR
TRONC :",tf
        INPUT "ENTREZ L'ORDRE FRAC-
TAL : ";ordre
        CLOSEW 2 RETURN ' PROCEDU-
RE generernuage
        c=xnuage,ynuage,rx,ry,ordrenua-
ge RETURN ' PROCEDURE genererarbre
        c=xarbre,yarbre,tronc,taille-
tronc,PI/2,feuillage,ordrearbre RETURN '
PROCEDURE fin
        CLOSEW 1
        CLOSES 1 RETURN ' PROCEDURE
placepalette
        ' place les marrons
        c=16
        FOR i=1 TO 6
        SETCOLOR c,12-i,7-i,7-i
        c=c+1
        NEXT i
        c=16+7
        ' place les verts
        FOR i=0 TO 9 STEP 1
        SETCOLOR c,0,15-i,0
        c=c+1
        NEXT i
        c=2
        ' place les bleus
        FOR i=9 TO 15
        SETCOLOR c,1,1,i
        c=c+1
        NEXT i
        ' place les gris pour les nuages
        FOR i=7 TO 10
        SETCOLOR c,i+5,i+5,i+5
        c=c+1
        NEXT i
        SETCOLOR 7,9,3,3 RETURN ' >
PROCEDURE feuille(x,y)
        c=RND(2)*8
        c=23+INT(c)
        COLOR c,1,c
        PELLIPSE x,y,1,2 RETURN ' >
PROCEDURE cadre
        ' trace le ciel
        FOR i=0 TO 5
        COLOR 6-i,6-i,6-i
        PBOX 0,i*40,320,(i+1)*40
        NEXT i
        ' trace l'herbe
        t=8
        FOR i=0 TO 7
        COLOR 31-i,31-i,31-i
        PBOX 0,200+i*t,320,200+(i+1)*t
        NEXT i RETURN " PROCEDURE
foret
        FOR i=1 TO 3
        x=80*i+80*(0.5-RND(5))
        y=70+80*(0.5-RND(5))
        c=x,y,15,12,11
        NEXT i
        FOR i=0 TO 30
        x=10*i+5*(0.5-RND(5))
        y=201
        c=x,y,35,3,PI/2,1.25,4
        NEXT i
        FOR i=0 TO 20
        x=16*i+10*(0.5-RND(5))
        y=203+5*(0.5-RND(5))
        c=x,y,35,4,PI/2,1.25,5
        NEXT i
        FOR i=1 TO 10
        x=30*i+10*(0.5-RND(5))
        y=210+10*(0.5-RND(5))
        c=x,y,35,8,PI/2,1.25,8
        NEXT i
        FOR i=1 TO 6
        x=50*i+20*(0.5-RND(5))
        y=225+15*(0.5-RND(5))
        c=x,y,45,10,PI/2,1.25,9
        NEXT i
        FOR i=0 TO 4
        x=80*i+40*(0.5-RND(5))
        y=235+30*(0.5-RND(5))
        c=x,y,60,12,PI/2,1.25,8
        NEXT i RETURN 'FUNCTION
arbre(x,y,l,tt,a,f,i)
        ' fonction recursive
        LOCAL xd,yd,xf,yf,ll,lf,lt1,a2,a1
        xd=x
        yd=y
        IF i>=1 THEN
        COLOR 7
        xf=xd+l*COS(a)
        yf=yd-l*SIN(a)
        a1=a+PI/4*RND(2)
        a2=a-PI/4*RND(2)
        FOR j=1 TO tt
        IF tt>6 THEN
        COLOR 16+MOD(DIV(j,2),6)
        ELSE
        COLOR 16+MOD(j,6)
        ENDIF
        LINE xd+j,yd,xf+j,yf
        NEXT j
        ll=l*proparbre*(1.1-0.35*RND(2))
        lt1=tt*proparbre
        IF ll<5 THEN
        ll=5
        ENDIF
        lf=f*propfeuille
        IF RND(2)<lf THEN
        feuille((x+xf)/2,(y+yf)/2)
        ENDIF
        h=xf+lt/3,yf,ll,lt1,a2,lf,i-1
        h=xf,yf,ll,lt1,a1,lf,i-1)
        RETURN 1
        ELSE
        feuille(x,y)
        RETURN 1
        ENDIF ENDFUNC ' FUNCTION
nuage(x,y,rx,ry,i)
        ' fonction fractale nuage
        LOCAL r1,r2,xf,yf,xd,yd
        IF i>=1 THEN
        COLOR 9+4*RND(2)
        PELLIPSE x,y,rx,ry
        r1=propnuage*rx
        r2=propnuage*ry
        a=2*PI*RND(2)
        a2=2*PI*RND(2)
        xf=x+intxnuage*rx*COS(a)
        yf=y+intynuage*ry*SIN(a)
        xd=x+intxnuage*rx*COS(a2)
        yd=y+intynuage*ry*SIN(a2)
        h=xf,yf,r1,r2,i-1
        h=(xd,yd,r1,r2,i-1
        RETURN 1
        ELSE
        RETURN 1
        ENDIF ENDFUNC ' ' data des
menu DATA "PROJET","PARAMETRE
ARBRE","PARAMETRE NUAGE","GENERER
ARBRE","GENERER NUAGE" DATA "FO-
RET ","REFAIRE CADRE","QUITTER"
DATA "fin".
```

Denis Obriot

C DEUX INSTRUCTIONS

PROGRAMMATION

CADET

Au programme de ce mois-ci, non pas une, mais deux instructions C, les caractères et les tableaux. Avouez quand même que je n'attends pas noël, moi, pour faire des cadeaux ...

Nous allons tout d'abord parler de l'instruction ***"switch()"***. En plus de l'instruction ***"if"***, il existe en C une instruction qui permet de tester la valeur d'une variable puis de se brancher sur la partie du programme convenable.
Exemple : un programme demande à l'utilisateur d'entrer un nombre entre 1 et 5 et selon la valeur, il fera telle chose ou telle autre. Ce programme peut-être écrit ainsi :

```
void main()
{
        int i;
        printf("entrez un nombre entier
entre 1 et 5\n");
        scanf("%d",&i);
        if(i=1)
        {
        etc;
        }
        if(i=2)
        {
        etc;
        }
        et ainsi de suite jusqu'à if(i=5)
}
```

Cette façon d'écrire le programme apparaît vite très lourde et un peu fastidieuse. Il est plus agréable d'utiliser l'instruction switch() comme ceci :

```
void main()
{
        int i;
        printf("entrez un nombre compris
entre 1 et 5\n");
        scanf("%d",&i);
        switch(i)
        {
        case 1:
        printf("Vous avez entré 1\n");
        break;
        case 2:
        printf("Vous avez entré 2\n");
        break;
        case 3:
        printf("Vous avez entré 3\n");
        break;
        case 4:
        printf("Vous avez entré 4\n");
        break;
        case 5:
        printf("Vous avez entré 5\n");
        break;
        }
}
```

C'est très simple, l'instruction switch évalue la variable, puis travaille cas par cas, c'est le cas de le dire. Le premier cas est pour i = 1 et est signalé au programme par case 1 : si cette condition est vérifiée les instructions suivantes sont exécutées jusqu'à ce qu'un break soit rencontré. Alors on quitte l'instruction switch(). Il faut faire attention à deux choses. D'abord la valeur de la variable doit être séparée du mot "case" pas un espace. Ainsi case 1 : est correct, mais case1: est faux. Case 1 : ainsi écrit signale un label comme en assembleur. Je ne vous en dit pas plus, car son utilisation est rarissime et de plus est conjointe à l'instruction goto qui doit être rayée du vocabulaire de tout bon programmeur C.
Ensuite, pour chaque cas de figure, il faut une instruction break. Pour vous en convaincre pour pouvez faire l'essai de supprimer les breaks du programme d'exemple et vous constaterez que toutes les instructions seront exécutées quel que soit le cas.
Il est possible avec switch d'exécuter des instructions par défaut comme ceci :

```
void main()
{
        int i;
        printf("entrez un nombre compris
entre 1 et 5\n");
        scanf("%d",&i);
        switch(i)
        {
        case 1 :
        printf("Vous avez entré 1\n");
        break;
        case 2 :
        printf("Vous avez entré 2\n");
        break;
        default :
        printf("Vous avez entré un nombre
supérieur à 2\n");
        break;
        }
}
```

Facile, ce qui suit ***"default"*** est exécuté à condition qu'aucun des cas précédents le ***"default"*** ne soit satisfait.
Bien. Puisque nous en sommes là, profitons-en pour prendre de bonnes habitudes. Notre programme ne vaut pas un clou. En effet l'utilisateur peut très bien entrer une lettre par exemple au lieu d'un nombre. Tout bon programmeur se doit de penser à ce genre de blague et faire en sorte que l'utilisateur ne puisse entrer des données incorrectes. L'instruction ***"while"*** que nous avons vu la dernière fois est le remède à (presque) tous les maux et convient parfaitement ici :

```
void main()
{
        int i=0;
        do
        {
        printf("entrez un nombre compris
entre 1 et 5\n");
        scanf("%d",&i);
        }while(i<1 || i>5);
        switch(i)
        {
        case 1:
        printf("Vous avez entré 1\n");
        break;
        case 2:
        printf("Vous avez entré 2\n");
        break;
        default:
        printf("Vous avez entré un nombre
supérieur à 2\n");
        break;
        }
}
```

Ce premier programme est déjà mieux mais pas encore satisfaisant. Si l'utilisateur entre un nombre en dehors de l'intervalle 1-5 le programme redemande une entrée, c'est bien.
Au passage nous avons appris l'opérateur ***"ou"***, ainsi while(i<1 || i>5) signifie tant que i est inférieur à 1 ou tant que i est supérieur à 5. En C l'opérateur ***"ou"*** se note || et correspond très exactement au "or" du basic. De même il existe un opérateur ***"et"*** qui se note && et qui correspond au ***"and"*** du basic. Ces opérateurs sont des opérateurs logiques. Pour ceux qui font de l'assembleur, il ne faut pas confondre avec les ***"ou"*** et ***"et"*** binaires qui travaillent directement sur les bits. Cela existe aussi en C mais c'est une autre histoire.
Pour ceux qui se sentent une âme d'expérimentateur, les ***"ou"*** et ***"et"*** binaires se notent respectivement | et &.
Tout cela c'est bien gentil mais, curieux comme vous l'êtes, vous avez sûrement essayé d'entrer une lettre à la place d'un nombre et vous avez eu le désagrément de constater que dans ce cas le programme perd les pédales et que l'on ne peut l'arrêter dans sa folie qu'en appuyant sur ***"contrôle-c"***.
Pourquoi ? Tout simplement parce qu'un nombre n'est pas une lettre et que dans notre cas un nombre est demandé. Il est facile de remédier à ce problème en disant : tout nombre ou lettre est avant tout pour l'ordinateur un caractère ASCII. Nous allons donc demander un caractère et tester sa valeur ASCII sans aucune difficulté car le C est prévu pour cela.

```
void main()
{
        char i=0;
        do
        {
        printf("entrez un nombre compris
entre 1 et 5\n");
```

```
            scanf("%c",&i);
            }while(i<'1' || i>'5');
            switch(i)
            {
            case '1':
            printf("Vous avez entré 1\n");
            break;
            case '2':
            printf("Vous avez entré 2\n");
            break;
            default:
            printf("Vous avez entré un nombre supérieur à 2\n");
            break;
            }
}
```

Voilà c'est tout simple.
Il faut d'abord déclarer "i" en char puisque nous gérons cette fois l'entrée d'un caractère puis de tester "i" en écrivant la valeur entre quote, ou entre apostrophe si vous préférez comme ceci : '1'
Comme vous le voyez, nous n'avons pas besoin de faire la conversion ASCII->valeur, le compilateur s'en charge.
Si vous faites maintenant l'essai d'entrer un lettre le programme fonctionne.
Vous remaquerez que le porgramme repasse dans ce cas deux fois dans la boucle. Pourquoi ? cela vient du manque de subtilité de la fonction ***"scanf"*** du Lattice qui ***"mémoire"*** l'appui de la touche ***"return"*** puis revient la tester.
Bien sûr il est également possible de remédier à cela, mais c'est encore une autre histoire dont vous pourrez connaître le récit en vous abonnant à l'ANT.

L'OPERATEUR SIZEOF

En anglais, ça veut dire "taille de". C'est un opérateur extrêmement utile en C qui renvoie la taille (et non pas la valeur) d'un objet. Vous n'en voyez peut-être pas encore l'interêt mais si vous vous mettez sérieusement au C, vous n'avez pas fini de l'utiliser.

Un petit exemple :

```
void main()
{
            char caractere = 'c';
            short court = 1;
            long        gros = 1;
            printf("%d\n",sizeof(caractere));
            printf("%d\n",sizeof(court));
            printf("%d\n",sizeof(gros));
}
```

Dans notre exemple le caractère est c, le short 1 et le long 1.
Si vous lancez ce programme il vous sort successivement 1 2 4. Non ce n'est pas un erreur bien que les deux nombres aient la valeur 1.
Sizeof donne la taille des objets et l'on doit comprendre qu'un caractère occupe un octet de mémoire, un short 2 et un long 4.
C'est utile à connaître lorsqu'on est un peu court en mémoire : déclarer la valeur 1 en long n'est pas très subtil car cela prendre 4 octets au lieu de 2 avec un déclaration short pour le même résultat.

LES TABLEAUX

C'est très simple, c'est comme en BASIC et ça sert à ranger des données de son choix. Avec la rigueur du C en plus bien sûr. Les tableaux doivent être déclarés en début de programme ou de fonction et leur taille ne peut plus varier ensuite. Il faut donc savoir exactement ce que l'on veut faire avant de programmer.
En plus il faut déclarer quel type de variable contiendra le tableau afin que le compilateur sache quelle quantité de mémoire est nécessaire.

Voici un exemple :

```
void main()
{
            char caractere[80];
            long        gros[80];
            printf("%d\n",sizeof(caractere));
            printf("%d\n",sizeof(gros));
}
```

Dans ce programme nous déclarons deux tableaux de 80 éléments, chaque tableau peut donc contenir respectivement 80 caractères et 80 nombres au format long.
Sizeof renvoie 80 pour 80 octets de mémoire occupée par le tableau de caractères et 320 pour 320 octets de mémoire occupée pour les 80 longs. Vous voyez qu'il faut faire attention à ce que l'on déclare car on court le risque de bouffer rapidement la mémoire, surtout avec des tableaux multidimensionnels. Voyez plutôt :

```
void main()
{
            char caractere[20][20][20];
            long        gros[20][20][20];
            printf("%d\n",sizeof(caractere));
            printf("%d\n",sizeof(gros));
}
```

Certes, ce programme se compile mais ne fonctionne pas car le deuxième tableau est tellement qu'il ne peut passer par la pile (vous n'avez pas compris ? Abonnez-vous à l'ANT). D'où le message "stack overflow" qui est apparu sur l'écran de votre petite machine tant choyée.
Si nous faisons ceci :

```
char caractere[20][20][20];
long        gros[20][20][20];
void main()
{
            printf("%d\n",sizeof(caractere));
            printf("%d\n",sizeof(gros));
}
```

Le programme se compile moyennant un Warning dû à la taille pantagruélique de tableau de longs (je ne rentre pas dans le détail, ça dépasse le cadre d'une initiation).
Les deux lignes "printf" nous sortent la taille des deux tableaux. Le deuxième a une taille de 32000 et prend à lui seul un peu plus de 31 Koctets de mémoire. Vous voyez donc qu'il faut être parcimonieux dans ses déclarations... Comment utilise-t-on un tableau ? C'est à nouveau très simple, le premier élément du tableau porte l'indice 0, le suivant 1 etc.
Exemple :

```
int nombre[5];
void main()

{
            int i;
            for (i=0;i<5;i++)
            {
            printf("%d\n",nombre[i]);
            }
            nombre[0]=10;
            nombre[2]=53;
            nombre[4]=100;
            for (i=0;i<5;i++)
            {
            printf("%d\n",nombre[i]);
            }
}
```

Au début de ce programme est déclaré un tableau d'entiers à 5 éléments. Une boucle de 0 à 4 (n'oublions pas que l'indice du premier élément est 0) sort les valeurs contenues dans les cases du tableau, soit zéro. Ensuite on initialise certains éléments du tableau puis on le ressort pour prouver que tout s'est bien passé comme prévu. Dans le cas de l'exemple, les variables du tableau sont toutes nulles au début du programme parce que le tableau est déclaré hors fonctions.

Attention au piège :

```
void main()
{
            int i;
            int nombre[5];

            for (i=0;i<5;i++)
            {
            printf("%d\n",nombre[i]);
            }
            nombre[0]=10;
            nombre[2]=53;
            nombre[4]=100;

            for (i=0;i<5;i++)
            {
            printf("%d\n",nombre[i]);
            }
}
```

Dans ce deuxième exemple, on s'aperçoit que les éléments du tableau ne sont pas à 0. Pourquoi ? Parce que le tableau est déclaré à l'intérieur d'une fonction (main) et que les fonctions utilisent la pile pour le passage des paramètres. Le tableau contient donc les valeurs contenues par la pile, valeurs parfaitement aléatoires autant qu'imprévisibles....
Les programmeurs en langage machine m'auront compris, les autres doivent savoir qu'un tableau déclaré à l'intérieur d'une fonction doit nécessairement être initialisé comme ceci :

```
for(i=0;i<5,i++);
{
            nombre[i]=0;
}
```

sous peine de mauvaises surprises.
C'est terminé pour cette fois. La prochaine et dernière fois, nous verrons les chaînes de caractères et un truc génial qui terrifie tous ceux qui ne jurent que par le Basic, les pointeurs.

F Mazué
est un cas

FRACTALES MODIFS

ERRATUM

Attention ceci est la liste des modifications à apporter au programme du mois dernier pour intégrer la simulation de l'éclairage. Ce n'est en aucun cas un programme complet.
Les " ... " sont des parties du programme du mois dernier

```
#define ALPHA (30*3.1415/180.) /* angle d'ouverture de l'objectif */
#define NBR_COULEUR 16
#define NOIR 0
#define VERT 1
...
struct AreaInfo AreaInfo;
struct TmpRas TmpRas;
long *pointeur = NULL;

UBYTE AreaBuffer[4*5];

unsigned short ColorTable[NBR_COULEUR] = {0x000, 0x0f0, 0x0e0, 0x0d0, 0x0c0, 0x0b0, 0x0a0, 0x090, 0x080, 0x070, 0x060, 0x050, 0x040, 0x030, 0x020, 0x010};

typedef struct
{
  VECT *a;
  VECT *b;
  VECT *c;
  VECT n; / * normale de la facette */
  float h; /* distance de observateur - facette */
  short couleur; /* couleur de la facette */
} FA7;
...

VECT lamp; / * position de la source lumineuse */
VECT obs; /* position de l'observateur */
float dist; /* distance observateur objet */
float r;
float ctheta,stheta,cphi,sphi;

void init_context(void);
void ordonne_face();
void trace_face();
void normv();
void fin(void);
void perspective();
void teindre_zone();
VECT vec_sub(VECT, VECT);
VECT vec_prod(VECT, VECT);
VECT orientation();
float p_scalaire(VECT, VECT);

void main(void)
{
        ...

        printf("Postion de l'observateur (X, Y, Z) : ");
        scanf("%f %f %f",&obs.i,&obs.j,&obs.k);
```

Le numéro 35 d'Amiga Revue daté de juin 1991, a été amputé d'une partie de listing, et cela dans la rubrique "programmation senior" intitulée "les paysages fractales (2)" (page 75). Voici donc le listing avec toutes nos confuses...

```
        dist = (float)sqrt(obs.i*obs.i + obs.j*obs.j + obs.k*obs.k);
        r = (float)sqrt(obs.i*obs.i + obs.j*obs.j);

        ctheta = r/dist;
        stheta = obs.k/dist;
        cphi  = obs.i/r;
        sphi  = obs.j/r;

        printf("Postion de source de lumiere (X, Y, Z) : ");
        scanf("%f %f %f",&lamp.i,&lamp.j,&lamp.k);
        ...

/* Initialisation du terrain de base */

        v.i = -100; v.j = -100 ; v.k = 0; tab_pt[0][0] = v;
        v.i = -100; v.j =  100 ; v.k = 0; tab_pt[0][nbr-1] = v;
        v.i =  100; v.j =  100 ; v.k = 0; tab_pt[nbr-1][nbr-1] = v;
        v.i =  100; v.j = -100 ; v.k = 0; tab_pt[nbr-1][0] = v;

/* Calcul du paysage */

        fractal(level,0,0,0,nbr-1,nbr-1,0,scale);
        fractal(level,0,nbr-1,nbr-1,nbr-1,nbr-1,0,scale);

/* ordonnancement des facettes */

        ordonne_face();

        ...
}

/*************************************************************
        Initialisation du context graphique
        ouverture d'un écran
                ouverture d'une fenêtre
                initialisation d'une palette de couleur
*************************************************************/
void init_context(void)
{
        ...

        InitArea(&AreaInfo,AreaBuffer,4);

        if(!(pointeur = (LONG *)AllocRaster(LAR,HAU))) {
                printf("des problèmes avec la mémoire de TmpRas\n");
                fin();
        }
        rp->AreaInfo = &AreaInfo;
        rp->TmpRas = (struct TmpRas *)

InitTmpRas(&TmpRas,pointeur,RASSIZE(LAR,HAU));

    vp->ColorMap = (struct ColorMap *) GetColorMap(NBR_COULEUR);
    LoadRGB4(vp,ColorTable,NBR_COULEUR);
        RemakeDisplay();
}

/*************************************************************
        - Ordonnancement des facettes en vue d'une représentation
          faces cachées.
        - Calcul de la normale à la facette
        - Elimination des facettes non vues de l'observateur
        - Attribution de la couleur de la facette
*************************************************************/
void ordonne_face()
{
        int i,j,nface;
        short coul;
   VECT pt1,pt2,pt3;
        VECT v1,v2;

        for(i=0 ; i<nbr_face ; i++) {
                pt1 = orientation(*tab_face[i].a);
                pt2 = orientation(*tab_face[i].b);
                pt3 = orientation(*tab_face[i].c);

/* Calcul de la distance de la facette à l'observateur */

                tab_face[i].h = pt1.k + pt2.k + pt3.k;
                tab_face[i].h = dist - (tab_face[i].h/3.);

/* Calcul de la normale à la facette */

                v1 =
```

```
vec_sub(*tab_face[i].b , *tab_face[i].a);
                v2                    =
vec_sub(*tab_face[i].c , *tab_face[i].a);

                tab_face[i].n         =
vec_prod(v1,v2);

/* Attribution de la couleur */

                v1 = tab_face[i].n;
                v2 = lamp;
                normv(&v1);
                normv(&v2);

                coul   = (short)abs((15 *
p_scalaire(v1,v2)));

                if(coul  < 0)
                        coul  = 0;
                else
                        if(coul  > 14)
                                c o u l
= 14;

                tab_face[i].couleur  = 14
- coul;
  }

/* tri des facettes en fonction de leur distan-
ce à l'observateur */

   for(nface=nbr_face>>1 ; nface>0 ; nfa-
ce/=2)
    for(i=nface ; i<nbr_face ; i++)
      for(j=i-nface ; j>=0 ; j-= nface)
        if(tab_face[j].h < tab_face[j+nface].h)
{
        FA7 t = tab_face[j];

        tab_face[j]       = tab_face[j+nface];
        tab_face[j+nface] = t;
        }
}
/*********************************************
******************
        Représentation graphique du pay-
sage
**********************************************
*****************/
void trace_face()
{
        int i;
        int x1,y1,x2,y2,x3,y3;
        VECT pt1,pt2,pt3;

        for(i=0 ; i<nbr_face ; i++) {

/* calcul de la projection des points */

                pt1                   =
orientation(*tab_face[i].a);
                pt2                   =
orientation(*tab_face[i].b);
                pt3                   =
orientation(*tab_face[i].c);

perspective(pt1,&x1,&y1);

perspective(pt2,&x2,&y2);

perspective(pt3,&x3,&y3);

/* remplissage de la zone */

teindre_zone(x1,y1,x2,y2,x3,y3,tab_face[i].c
ouleur+1);
   }
}

/*********************************************
******************
        Soustraction de deux vecteurs
**********************************************
*****************/
VECT vec_sub(a,b)
VECT a,b;
{
        VECT v;

        v.i = a.i - b.i;
        v.j = a.j - b.j;
        v.k = a.k - b.k;

        return(v);
}

/*********************************************
******************
        Produit vectoriel a = b^c
**********************************************
*****************/
VECT vec_prod(b,c)
VECT b,c;
{
        VECT a;

        a.i = b.j*c.k - b.k*c.j;
        a.j = b.k*c.i - b.i*c.k;
        a.k = b.i*c.j - b.j*c.i;

        return(a);
}

/*********************************************
******************
        Produit scalaire s = a.b
**********************************************
*****************/
float p_scalaire(a,b)
VECT a,b;
{
        float s;

        s = a.i*b.i + a.j*b.j + a.k*b.k;

        return(s);
}

/*********************************************
******************
        Normalisation d'un vecteur ||v||
**********************************************
*****************/
void normv(v)
VECT *v;
{
        float d;

        d = sqrt(v->i*v->i + v->j*v->j +  v-
>k*v->k);

        v->i /= d;
        v->j /= d;
        v->k /= d;
}

/*********************************************
******************
        Orientation du terrain par rapport
à la position de l'observateur.
**********************************************
*****************/
VECT orientation(p)
VECT p;
{
        VECT v;

        v.i  =  -p.i*sphi  +          p.j*cphi
;
        v.j      =      -p.i*stheta*cphi      -
p.j*stheta*sphi + p.k*ctheta ;
        v.k  =   p.i*ctheta*cphi  +   p.j*cthe-
ta*sphi + p.k*stheta ;

        return (v);
}

/*********************************************
******************
        calcul de la perspective d'un point
        retour : les coordonnées x et y du
point
**********************************************
*****************/
void perspective(p,x,y)
VECT p;
int *x,*y;
{

        double tg = tan(ALPHA/2.) * (dist -
p.k);

        *x = (p.i/tg * SHIFT_X) + SHIFT_X;
        *y = SHIFT_Y - (p.j/tg * SHIFT_Y);
}

/*********************************************
******************
        Remplissage  d'une  zone  fermée
par  une couleur
**********************************************
*****************/
void     teindre_zone(x1,y1,x2,y2,x3,y3,cou-
leur)
int x1,y1,x2,y2,x3,y3;
short couleur;
{
        SetAPen(rp,couleur);
        AreaMove(rp,x1,y1);
        AreaDraw(rp,x2,y2);
        AreaDraw(rp,x3,y3);
        AreaEnd(rp);
}

/*********************************************
******************
        On quitte le programme sans ou-
blier  de libérer la mémoire
**********************************************
*****************/
void fin(void)
{
  ...

  if (pointeur)
FreeMem(pointeur,RASSIZE(LAR,HAU));

  ...

  exit();
}
```

Pascal Dehaies

LE VOLEUR DE COULEURS

PROGRAMMATION

SENIOR

Par ailleurs, produire des images avec des effets de transparence, des textures, des ombrages..., nécessite une grande quantité de couleurs qu'il faut pouvoir coder et définir aisément.

PERCEPTION VISUELLE DE LA COULEUR

La couleur est un cas particulier de rayonnement électromagnétique. L'œil est sensible aux ondes électromagnétiques de longueurs d'ondes comprises entre 400 et 700 nm, cette région du spectre portant le nom de lumière visible. La vision colorée est le fruit de l'intersection entre le rayonnement électromagnétique ambiant et les cellules dites "cônes", localisées au centre

En informatique graphique, la couleur joue un rôle fondamental car elle est indispensable pour rendre les images réalistes. La couleur doit être considérée comme un moyen puissant augmentant la lisibilité d'une image.

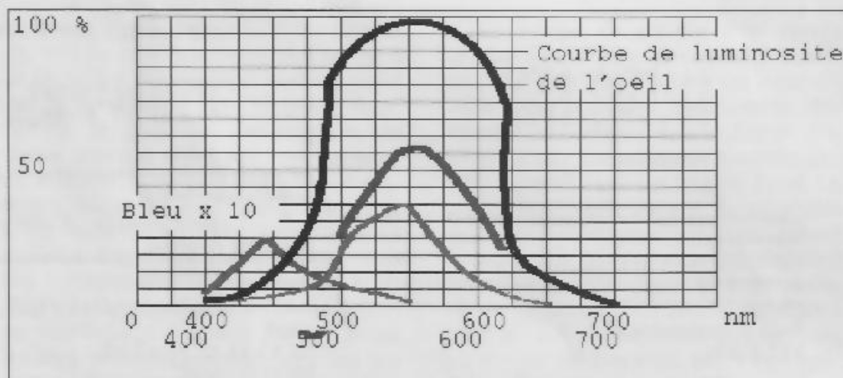


Fig 1. "réponse des trois types de cônes".

de la rétine. Les biologistes ont mis en évidence trois types de cônes (théorie des trois stimylis) chacun étant sensible à un domaine lumineux : bleu, vert et rouge.

La sensibilité d'un cône n'est pas constante, ce qui fait que, à intensité de rayonnemnt égale, certaines longueurs d'ondes seront perçues de manière plus ou moins lumineuses. Le phénomène, valable pour chaque type de cône, est cumulatif, d'où une sensibilité de l'œil très variable en fonction de la longueur d'onde de la lumière. L'œil est peu sensible aux longueurs d'ondes faibles, c'est-à-dire au bleu. La somme des trois courbes donne la courbe de sensibilité lumineuse de l'œil. Cette théorie est séduisante car elle correspond à la représentation d'une couleur par la somme de trois composantes primaires.

La description des couleurs, dans le langage courant, ne fait pas appel à la logique de mélange, mais aux notions de teinte, de pureté et de luminosité.

D'une manière générale nous pouvons caractériser une couleur par sa teinte, c'est-à-dire le qualificatif donné à cette couleur (rouge, vert, bleu, jaune, ...), sa saturation, c'est-à-dire son degré de dissolution dans le blanc (sensation visuelle permettant d'estimer la proportion de couleur pure dans une sensation globale), et sa luminosité (sensation visuelle liée à ce qu'une source lumineuse paraît émettre plus ou moins de lumière). En moyenne, l'œil humain est capable de distinguer environ 350 000 couleurs différentes.

UN MODELE UNIVERSEL

La Commission Internationale de l'Eclairage (CIE) a établi un modèle universel de représentation de la couleur. Afin de remédier au problème des valeurs négatives, (certaines couleurs de teinte "bleu-vert" sont impossibles à réaliser à l'aide des trois couleurs primaires). La quantification trichrome des teintes pures induit des composantes négatives (fig2), cet organisme a défini trois couleurs primaires X, Y et Z. Il s'agit là de couleurs primaires théoriques.

D'après ce modèle une couleur quelconque s'exprimera par un vecteur de coordonnées : X (rouge), Y (vert) et Z (bleu). Afin de rendre universel ce modèle, la CIE a préconisé l'usage de coordonnées (x,y,z) normalisées (entre 0 et 1).

$$x=\frac{X}{X+Y+Z} \quad y=\frac{Y}{X+Y+Z} \quad z=\frac{Z}{X+Y+Z}$$

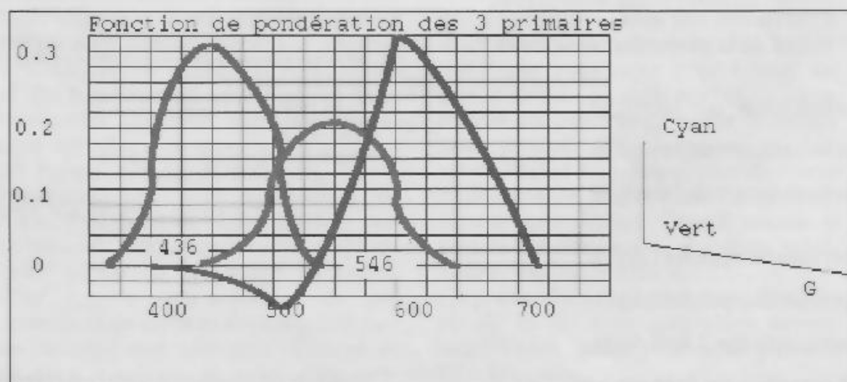


Fig 2.

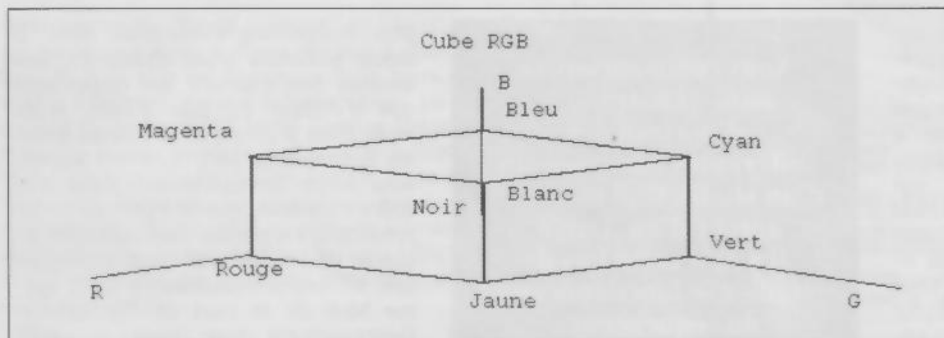


Fig 4. "Cube RGB".

Il découle de ces équations que les données x et y suffisent à déterminer la teinte voulue puisque z = 1 - x - y

Seule manque l'intensité de la couleur. Par convention, elle est incluse dans la coordonnée Y (vert).

On obtient la transformation des coordonnées de chromacité CIE en couleurs primaires par les relations suivantes :

$$X = x\frac{Y}{y} \qquad Y = Y \qquad Z = (1 - x - y)\frac{Y}{y}$$

Toutes les couleurs sont alors représentables dans un plan (x, y) formant le diagramme des couleurs CIE. Les couleurs visibles sont obtenues dans une surface fermée, la bordure correspondant aux couleurs pures (saturées à 100 %).

LES COULEURS EN INFOGRAPHIE

Il est clair que le sytème CIE n'est pas bien adapté à un système interactif. Toutefois, la normalisation est précieuse car elle permet la conversion des couleurs d'une représentation à une autre. La codification d'une couleur en infographie met en œuvre d'autres modèles.

SYSTEME RGB

(Red , Green , Blue = (Rouge, Vert, Bleu)

C'est le plus universellement implanté car il correspond exactement au fonctionnement d'un moniteur couleur ou d'une carte graphique.

Une couleur est définie par un vecteur (rouge, vert, bleu). Généralement les composantes oscillent entre 0 et 255. Il est ainsi possible de modéliser 16,7 millions de couleurs.

Remarque : dans ce modèle la diagonale principale représente les niveaux de gris. depuis le noir (0,0,0) jusqu'au blanc (1,1,1) (fig 4).

Conversion de coordonnées RGB en leurs équivalents CIE.

La transformation entre le système de coordonnées RGB et le repère standardisé de la CIE se fait à l'aide d'une matrice de transformation, comme tout changement de base.

$$\begin{vmatrix} x \\ y \\ x \end{vmatrix} = \begin{vmatrix} Xr & Xg & Xb \\ Yr & Yg & Yb \\ Zr & Zg & Zb \end{vmatrix} * \begin{vmatrix} R \\ G \\ B \end{vmatrix}$$

Les trois coordonnées de la matrice sont respectivement les coordonnées des primaires RGB dans le repère xyz.

SYSTEME CMY

(Cyan, Magenta, Yellow)

Le modèle CMY est directement dérivé du modèle RGB :

$$\begin{vmatrix} R \\ V \\ B \end{vmatrix} = \begin{vmatrix} 1 \\ 1 \\ 1 \end{vmatrix} - \begin{vmatrix} C \\ M \\ Y \end{vmatrix}$$

Toutes les qualifications de l'espace RGB sont donc entièrement inversées dans l'espace CMY

MODELE HSL

(Hue, Saturation, Lightness, la teinte, la saturation, la luminosité).

Ce modèle a été développé dans le but de faciliter la sélection d'une couleur grâce à une logique à laquelle nous sommes tous accoutumés. L'espace des couleur HLS est représenté par un double cône dont la base est commune. La position angulaire d'une couleur correspond à sa teinte, avec pour valeurs repères, celles des 6 principales teintes fondamentales.

ANGLE	TEINTE
0	rouge
60	jaune
120	vert
180	cyan
240	bleu
300	magenta
360 (0)	rouge

La distance par rapport à l'axe de rotation vertical du cône indique le dégré de pureté de la couleur (nulle au centre).

Les différents niveaux de gris sont représentés sur l'axe de rotation vertical des deux cônes. La coordonnée verticale permet de quantifier la luminance (sombre vers le bas, clair vers le haut).

Il est évident que les trois modèles RGB, CMY et HSL ne sont pas les seules modèles existant pour coder la couleur. Plusieurs autres modèles ont été mis en œuvre pour le traitement d'image. Voilà, à partir de maintenant on peut vraiment se lancer dans le calcul des images numériques.

Pascal Dehaies

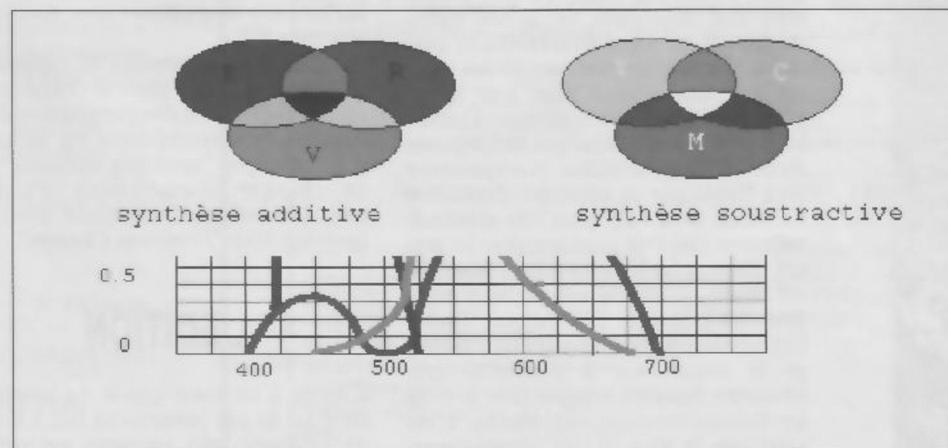
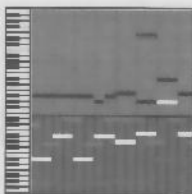


Fig 5.

LES DEMONS DE MIDI



Nous l'avions annoncé la fois précédente, on compare généralement un séquenceur à un magnétophone multipiste, qui n'enregistrerait pas directement des sons ou une musique, mais des informations Midi fidèles au jeu du musicien. Lorsque vous appuyez sur la touche correspondante au la du 3e octave, le séquenceur n'enregistre pas le son correspondant mais un message Midi qui indique sur quelle touche vous venez d'appuyer et avec quelle force (vélocité).

Malgré cette différence de type de données, le séquenceur reprend les fonctions principales d'un multipiste. On y retrouve la structure par piste et des fonctions telles que "***play***", "***record***", "***rewind***, "***punch in***", "***punch out***"... La figure 1 montre bien l'analogie entre le panneau de commande d'un magnétophone et celui d'un séquenceur Midi en l'occurence ici Bars & Pipes. Alors que le nombre de pistes



FIG.1

d'un magnétophone est fixe (4, 8...), le nombre de pistes d'un séquenceur ne l'est pas toujours : certains imposent 12, 16 ou 24 pistes par exemple alors que d'autres tels Bars & Pipes proposent une allocation de pistes dynamiques. Il est aussi généralement possible de grouper plusieurs pistes comme sur une console pour leur appliquer un traitement commun. Comme le multipiste est limité par la longueur de la bande qu'il utilise, le séquenceur sera limité par la mémoire disponible (la limite sera bien plus vite atteinte), mémoire que l'on peut compter en terme d'octets ou d'événements Midi (on considère qu'un événement Midi comporte en moyenne trois octets). Toutefois aucune limitation physique n'oblige le séquenceur à conserver une structure linéaire comparable à celle de l'enregistrement sur bande. C'est ainsi que la plupart des séquenceurs, voir tous, offrent la possibilité de gérer

Nous commençons ce mois-ci notre tour d'horizon des différentes composantes d'un studio Midi construit autour d'un Amiga. Il s'agit cette fois de détailler le fonctionnement du séquenceur : à quoi sert-il ? Comment marche-t-il ? Quels sont les séquenceurs actuellment disponibles ? Pour l'aspect pratique de la chose, n'hésitez pas à faire un tour du côté de notre nouvelle rubrique pratique "Bars & Pipes"...

des blocs, segments ou encore patterns, musicaux.

Il est désormais possible sur certains séquenceurs récents d'inclure directement des données audio échantillonnées à l'intérieur des pistes. Parfois il s'agit même d'une séquence entière enregistrée en direct-to-disc et en qualité laser (44,1 kHz en 16 bits) pour permettre de retoucher une maquette. Aucun séquenceur sur Amiga ne permet cela actuellement, bien que les constructeurs des cartes d'échantillonnage Sunrize et AudioLink (qui ne sont pas encore disponibles) annoncent une future compatibilité avec Bars&Pipes. Il faut dire que Bars & Pipes le fait déjà un peu grâce à l'outil "AmigoPhone" du module "Internal Soundkit" en permettant d'appliquer ses fonctions aux sons IFF.

Il est également possible de demander à l'intérieur d'une piste le chargement ou la modification des paramètres d'un son dans un synthétiseur en incluant des messages "systèmes exclusifs" ou de changer soudainement d'instrument au milieu d'une piste avec un message Midi "***Program Change***".

L'EDITION

L'accès à un point précis du morceau ou d'un de ses patterns se fait à l'aide de l'éditeur, qui va nous permettre d'ajouter, d'éliminer, de modifier le plus insignifiant événement Midi. Il existe plusieurs types d'éditeurs. Les anciens séquenceurs ne disposaient que d'éditeur de liste d'événements Midi. C'est à dire que le logiciel listait les événements Midi (souvent encore sous forme hexadécimale!) dans leur ordre chronologique et l'utilisateur les retouchait via moults manipulations au clavier de l'ordinateur : cela impliquait une meilleure connaissance de la norme Midi de la part de l'utilisateur. Heureusement pour nous, il existe maintenant des éditeurs "graphiques", où tout se passe à la souris et graphiquement. Généralement les notes sont symbolisées par des barres horizontales dont l'abscisse représente le départ temporel, la longueur, la durée, et l'ordonnée, la hauteur de la note. Les autres événements tels que la vélocité ou les contrôles continus sont habituellement représentés par des courbes qui évoluent dans le temps. La figure 2 vous montre l'éditeur graphique de Music X de Micro Illusions. Dans certains cas bien particuliers, les éditeurs de liste d'événements peuvent encore se révéler utiles.

Il existe un autre type d'éditeur : l'éditeur de partition qui comme son nom l'indique reprend la notation musicale classique. Malheureusement ce type de

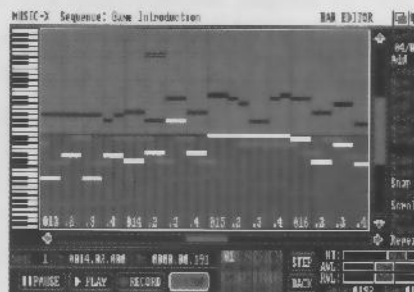


FIG.2

notation n'est que très peu souvent accompagné de fonctions puissantes dans les petits séquenceurs et fait souvent l'objet de programmes dédiés. De plus, nombre d'informations sur les données Midi ne transparaissent pas dans cette notation. L'intérêt principal d'une telle notation par rapport à l'édition graphique est de pouvoir ensuite imprimer le résultat pour en faire un relevé SACEM, etc. La figure 3 montre la cohabitation sous Bars & Pipes de l'éditeur graphique et de l'éditeur de partition, avec en prime un graphe de la vélocité.

LES FONCTIONS

En plus des classiques fonctions de "***couper-coller***", de "***destruction***", et de "***fusion des pistes***", le séquenceur offre de nombreuses fonctions permettant de corriger, d'améliorer, de transformer la séquence que l'on vient d'enregistrer. C'est dans ce domaine surtout que les séquenceurs diffèrent et c'est là que vous aurez à faire un choix, en vous basant également sur l'ergonomie générale du produit.
Nous allons détailler la fonction de quantisation, commune à tous les logiciels et sans nul doute l'une des plus importantes. Celle-ci permet de recaler précisément des événements Midi dans le domaine temporel. Il n'est pas évident de toujours jouer à la perfection, la quantisation permet de forcer les notes à un instant donné. La quantisation est donc étroitement liée à la résolution du

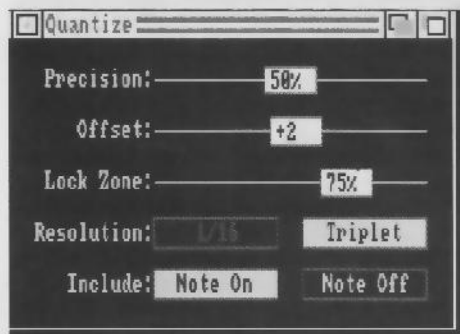


FIG 3

séquenceur. Rappelons ici ce que nous avions dit de la résolution d'un séquenceur le mois dernier: c'est la précision temporelle de votre séquenceur, exprimée en tics par noire (ou en PPQN pour les anglo-saxons), elle correspond à la cadence de l'horloge interne. Une résolution de 192 tics par noire est relativement courante. Si vous trouvez que votre séquenceur n'est plus assez précis pour votre jeu, c'est que sa résolution n'est pas assez élevée. Pour y remédier, vous pouvez toujours rejouer la séquence à la même vitesse, mais en doublant le tempo. Puisque le tempo correspond au nombre de noires par minute, en doublant le tempo vous doublez le nombre de noires par seconde, et donc la résolution !
Mais revenons à la quantisation. Pour que vous compreniez mieux, regardons ensemble les options de l'outil "***quantize***" de Bars & Pipes (figure 4). Les gadgets booléen "***Note On***" et "***Note Off***" déterminent si l'opération de quantisation doit s'appliquer à l'instant du début de la note, à sa fin, ou aux deux. La résolution permet à l'option d'être plus ou moins précise : sur 1/16, l'outil "***quantize***" essayera de replacer les

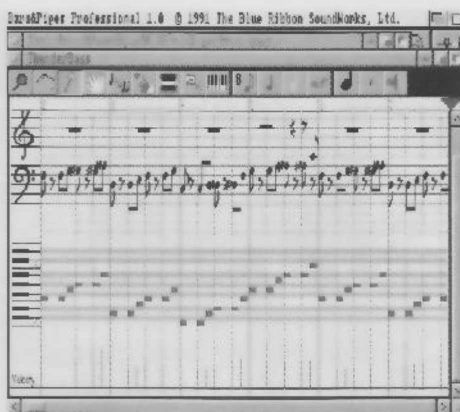


FIG.4

notes sur des double-croches. Lorsque l'option '***Triplet***' est sélectionnée, la résolution est divisée par 3. Le gadget de précision détermine l'efficacité de la fonction : sur 100% une note sera replacée très exactement sur un multiple de la résolution choisie, sur 0% la fonction laissera la note telle quelle, et entre les deux l'outil "***quantize***" rapprochera plus ou moins la note de la position exacte. L'offset quant à lui détermine si la quantisation devra se faire pile sur le tempo, ou un peu décalée avant ou après. Enfin le gadget "***lock zone***" correspond à la zone qui sera affectée par l'outil "***quantize***". Sur 100 % toutes les notes seront quantisées, sur 0 % aucune, sur 10% seules les notes très proches d'un multiple de la résolution de l'outil de quantisation seront affectées. A noter que la fonction inverse de la quantisation existe également, généralement appelée "***humanize***" ou "***unquantize***".
Les autres fonctions les plus courantes sont la transposition qui permet de décaler la hauteur des notes d'un certain nombre de demi-tons vers le haut ou vers le bas, le filtrage Midi, qui permet de prendre en compte ou pas certains types d'événements Midi, le mixage Midi de la séquence, la possibilité de faire évoluer le tempo au cours du morceau etc. On peut ensuite appliquer des effets plus ou moins compliqués à toute ou à une partie d'une piste: les délais et les échos sont relativement courant, les arpégiators le sont déjà moins. Certains séquenceurs offrent même de véritables processeurs d'événements Midi C'est le cas de Bars & Pipes dont le concept "orienté-objet" est particulièrement adapté à ce type de manipulations, même en temps réel.
Parmi les fonctions les plus complexes se trouvent les fonctions d'arrangement basées sur des sortes de systèmes experts musicaux, comportant des motifs rythmiques, des accords etc. Sur Amiga, nous pouvons citer Big Band de Musilog (les nouvelles versions ne sortent plus sur Amiga), et bien sûr les outils "***Accompany B***" et "***Accompany B+***" de Bars & Pipes. Terminons avec la fonction de sauvegarde : il est toujours possible de sauver la séquence sous forme de fichier "***Midifile***" : il s'agit d'un format de fichier introduit de par la norme Midi qui permet d'échanger des séquences entre les logiciels, et entre les machines. Ainsi, une séquence au format "***Midifile***" faite sur Pro24 Atari passera sans problème sur Amiga avec Tiger Cub de Dr.T puisque ce dernier lit les fichiers "***Midifile***". Sans problème, tout du moins dans la majorité des cas, car certains programmeurs jugent parfois bon d'accommoder ce format à leur sauce et il arrive que d'obscurs paramètres tels que les changements d'armures supportent mal le transfert.

LA SYNCHRONISATION

Si la plupart des séquenceurs peuvent être synchronisés à un autre appareil Midi en utilisant une bête prise MIDI IN pour recevoir des informations de synchronisation, tous ne peuvent se synchroniser directement au code "***Smpte***" qui permet de se suivre fidèlement une bande vidéo ou un magnétophone multipiste comportant une piste de code "***Smpte***". Cette technique nécessite l'utilisation d'un boîtier externe qui convertit le "***Smpte***" en Midi Time Code. Sur Amiga, seul le boîtier Phantom de Dr. T est actuellement disponible (il fonctionne convenablement avec Bars & Pipes). Nous reviendrons plus en détails sur la synchronisation une fois les notions de base assimilées.

LES PRETENDANTS

Les principaux séquenceurs disponibles sur Amiga sont : KCS et Tiger Cub de Dr T's, Bars & Pipes (en version normale ou professionnelle) de Blue Ribbon Bakery, Music X de Micro Illusion (dont on attend toujours une seconde version) Master Tracks Pro et Trax (version "junior" de Master Tracks Pro) de Passeport Design, Pro 24 de Steinberg (fortement buggée sur Amiga et dont le développement ne semble pas évoluer), Harmoni de The Disk Company (le moins cher du marché), Track 24 et Studio 24 de Musilog (un peu dépassés par les événements), Performance, et Hyperchord d'Hologramophone Research. Nous pourrions parler longtemps encore des séquenceurs, mais je vous laisse le soin d'en découvrir toutes les subtilités à travers notre rubrique pratique sur Bars & Pipes. La prochaine fois, nous continuerons notre visite d'un Home-Studio avec la découverte du logiciel d'échantillonnage.

N Fleuron

BARS AND PIPES

Nous inaugurons ici une rubrique pratique consacrée à Bars & Pipes. Le but de ces pages n'est pas de se substituer au mode d'emploi dudit logiciel, mais plutôt d'apporter un complément. Au fil des mois, nous verrons comment utiliser le séquenceur, et bien d'autres choses encore...



Avant de commencer, nous allons tout d'abord devoir raccorder nos machines Midi à l'Amiga. Les habitués des trois petites "*din*" à cinq broches peuvent passer directement au paragraphe suivant. Pour les autres, rappelons tout de suite le rôle des trois prises Midi : la prise "*in*" reçoit des informations en provenance d'un appareil (un clavier maître, un séquenceur, etc.), tandis que la prise "*out*" transmet des informations vers un autre appareil (expandeurs...), la prise "*thru*" se contente quant à elle de retransmettre à une autre machine les informations qui se présentent à la prise "*in*" sans les modifier.

Connecter des appareils Midi entre eux n'est pas une mince affaire. Si après l'achat du premier appareil tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes, l'achat d'une seconde machine soulève quelques problèmes jusqu'alors insoupçonnés. L'arrivée de la troisième sera l'occasion de conforter ou non les solutions adoptées mais à partir de la quatrième, cela se complique, et il n'est plus question de faire n'importe quoi.

Les deux modèles de base pour connecter des appareils Midi entre eux sont le "*Daisy chain*" et le "*Star network*" (on nage en pleine science-fiction !). En fait, il s'agit tout simplement d'un branchement "en série" ou "en parallèle". La figure 1 montre un exemple de branchement en série. Ce qu'il faut en retenir est que les expanders sont connectés les uns aux autres par leurs prises "*thru*" et "*in*" et forment ainsi une sorte de chaîne. Ici, la prise "*out*" du clavier maître est reliée à la prise "*in*" du séquenceur (l'Amiga), ce qui permettra de pouvoir enregistrer ce que l'on joue au clavier dans le séquenceur. Inversement la prise "*out*" du séquenceur est reliée à la prise "*in*" du clavier maître, si ce dernier contient des sons par exemple (synthétiseur).

Le branchement en série est l'idéal pour de petites configurations Midi : simple, efficace et peu cher (le prix des câbles Midi !). Mais à partir de 4 appareils Midi, le branchement en série n'est plus à conseiller, les enchaînements multiples introduisant des délais, ainsi qu'une distorsion, qui à force de s'accumuler d'un maillon à l'autre de la chaîne, peut devenir très néfaste. A partir de 4 appareils, on a donc généralement recours à une connection en "***Star Network***", c'est-à-dire en étoile. La figure 2 montre une telle organisation : la sortie "***out***" de l'ordinateur (séquenceur) est connectée à une "***thru box***". C'est une boîte qui permet d'éviter les délais et la distorsion d'une chaîne "***in-thru***" d'expanders en prodiguant plusieurs "***Midi out***". Dans l'exemple le clavier maître est muet mais s'il s'agit d'un synthétiseur, rien ne s'oppose à connecter une sortie "***out***" de la "***thru box***", à l'entrée "***in***" du clavier. Chaque expander dispose de sa propre liaison avec le séquenceur. Attention, ceci ne multiplie en aucun cas le nombre des canaux Midi qui est toujours de 16. Certaines interfaces Midi ont plusieurs "***Midi out***" d'origine.

Le fait d'avoir plusieurs "***Midi in***" peut également être très intéressant, par exemple si vous jouez à plusieurs en même temps sur des synthétiseurs, si votre copain guitariste ou violoniste a "midifié" son instrument, vous pouvez vous enregistrer simultanément. Une prise "***Midi in***" peut également servir à la synchronisation, pendant qu'une autre sert à enregistrer les événements Midi. Le choix d'une interface Midi n'est donc pas si facile qu'il y paraît au premier abord.

Un dernier point enfin : avec l'arrivée des nouvelles machines multitimbrales sur 8 ou 16 canaux (Emu Proteus, Yamaha TG 77...), les 16 canaux prévus par la norme Midi sont bien vite dépassés : non que l'on se sente obligé de faire des séquences de 64 pistes avec 64 instruments différents uniquement parce que l'on dispose de matériel performant, mais parce qu'il est bien tentant d'empiler plusieurs sonorités de machines différentes pour obtenir un "gros" son. Or, pour pallier cet inconvénient, il existe des cartes permettant de doubler le port série et donc de rajouter une interface Midi supplémentaire. Il faut bien sûr que votre séquenceur soit capable de gérer plusieurs ports "série". Sur Amiga, vous pourrez vous procurer pour environ 1 500 F la carte "*The serial solution*" de Checkpoint Technologies, qui, ô bonheur suprême, est entièrement compatible avec Bars & Pipes. Il suffit de rajouter, en plus des outils "***Midi in***" et "***Midi out***" classiques, les outils Checkpoint In et Checkpoint Out. Il en existe 4 de chaque, ce qui, ajouté au port série d'origine, nous donne une

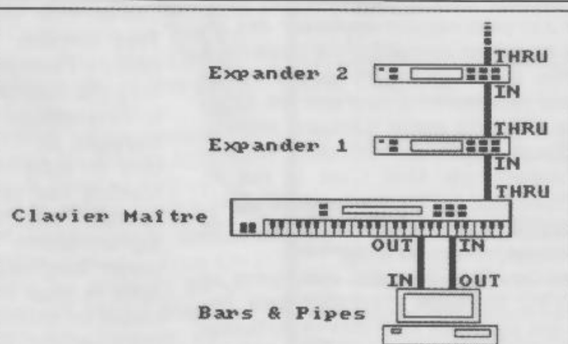


Figure 1

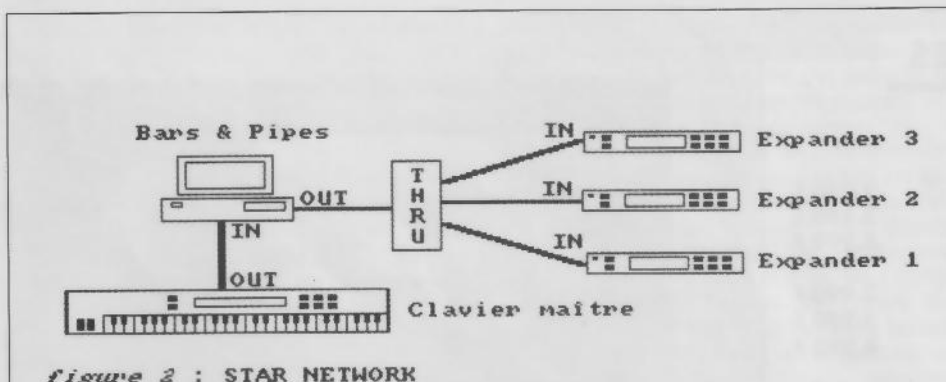


Figure 2

configuration maximale de 5*16 soit 80 canaux Midi. Bien sûr, en plus des 1500 F de chaque carte Serial Solution, il vous faudra débourser quelques centaines de francs pour les interfaces Midi à connecter aux nouveaux ports "série". Mais si vous en êtes à acheter plusieurs cartes Serial Solution, vous êtes sans doute déjà à la tête d'une petite armada de synthétiseurs et d'expandeurs, et dans ce cas, ce n'est pas une interface Midi qui vous arrêtera...

OUTILS ET ACCESSOIRES...

Maintenant que toutes nos machines sont connectées via leurs cordons Midi, nous allons voir comment se passe l'installation de Bars & Pipes.

Pour fonctionner correctement Bars & Pipes a besoin de la présence d'un répertoire ***"Tools"*** et d'un répertoire "***Accessories***" à l'intérieur desquels se trouvent les outils et accessoires, des modules logiciels qui permettent à Bars & Pipes d'évoluer, de s'améliorer ou de s'agrandir. C'est donc dans ces deux répertoires que vous devrez copier ultérieurement les nouveaux outils et accessoires disponibles dans les divers modules parus.

Autant vous le dire tout de suite, il est très dur pour les nerfs d'utiliser Bars & Pipes sans disque dur. En effet, le temps de chargement est relativement long, dû en particulier à la taille importante du programme lui-même, mais aussi au nombre d'outils et d'accessoires à charger. Mais rien ne sert par exemple de charger les divers outils de synchronisation et de conversion de fichiers si vous désirez juste remixer une de vos anciennes séquences, c'est pourquoi Bars & Pipes gère deux fichiers "***Tools***" et "***Accessories"*** qui contiennent les noms des outils et accessoires à charger lors du lancement du programme. Lors de la première utilisation de Bars & Pipes, le logiciel crée ces deux fichiers dans le répertoire "S" et les initialise avec les noms des outils et accessoires d'origine, puis durant chaque session de travail, il met ces deux fichiers à jour, à chaque utilisation des commandes ***"Load Tool"*** , ***"Remove Tool", "Load Accessorie"***, ou "***Remove Accessorie***"...

TRUCS ET ASTUCES

Bars & Pipes nécessite un méga-octet pour fonctionner, et malgré ce méga, vous serez bien souvent "limité" en mémoire, même au début : cette situation dramatique vous gênera dans votre travail bien avant que le seuil fatidique du dernier octet disponible soit atteint, en vous empêchant par exemple d'ouvrir une fenêtre d'une importance cruciale, comme celle de l'éditeur. L'idéal serait d'avoir une extension mémoire : 2 Mo sont suffisants et vous mettront à l'abri de mauvaises surprises. Les quelques conseils qui suivent devraient toutefois aider les amigaïstes dépourvus d'extension mémoire.

Les solutions habituelles sont toujours valables bien sûr : quitter les logiciels qui fonctionnent en multitâche, diminuer autant que faire se peut la taille des fenêtres ... mais vous pourrez également faire attention aux points suivants (si vous ne savez pas encore utiliser Bars & Pipes, mettez ces petits trucs de côté!) :

Certaines fonctions peuvent surcharger considérablement le contenu d'une piste, en augmentant le nombre des messages Midi. Préférez donc dans ce cas mettre un outil en sortie du "***pipeline***", plutôt que d'appliquer sa fonction à la piste. En outre, le fait d'utiliser des outils à la sortie d'un "pipeline" permet de changer ultérieurement leurs paramètres si cela s'avère nécessaire, sans conséquence irréversible. Un exemple typique de fonction dont il faut se méfier : l'écho, qui multiplie le nombre des notes, et donc le nombre des messages Midi.

De plus, certains de ces messages Midi sont particulièrement gourmands en mémoire, c'est le cas par exemple des messages relatifs aux contrôles continus. Prenons le cas de la molette de "***Pitch Bend***". Lorsqu'on la manipule, cette dernière envoie constamment des valeurs qui traduisent fidèlement sa position. Mais il arrive souvent que l'on pousse la molette à son maximum, puis qu'on la maintienne ainsi pendant une seconde ou deux, voire beaucoup plus. Les messages envoyés sont donc les mêmes et ils saturent la mémoire inutilement. Un outil très pratique, nommé Event Scrubber est fourni dans le module Musicbox B permet de détruire tous les événements Midi redondants et donc ces messages inutiles, gagnant ainsi une précieuse place mémoire.

Vous pourrez également gagner énormément de mémoire en supprimant les outils et les accessoires qui ne vous servent pas pour le morceau en cours. En effet nous avons vu plus haut qu'il s'agissait de petits programmes chargés au départ et qui prennent de précieux Ko ; le fait d'utiliser sans remord les fonctions "***Remove Tools***" et "***Remove Accessories***" devrait donc vous faire un environnement "***light***" très appréciable. A quoi bon garder en mémoire l'outil "***Amazing Grace Notes***" utilisé pour un effet dans le morceau précédent alors qu'il ne vous sert plus à rien pour la séquence en cours ?

Enfin, lorsque Bars & Pipes s'ouvre, seize pistes s'offrent à vous. Si votre séquence en utilise moins, détruisez les pistes en trop. Chaque piste alloue en effet un peu plus de 700 octets, même lorsqu'elle est vide. De même, pensez à détruire les pistes intermédiaires qui ne vous servent plus à rien. 700 ou 800 octets, cela peut paraître peu, mais si vous êtes limité en mémoire pour finir un morceau, c'est tout simplement salutaire...

Fleuron

RUN
INFORMATIQUE

62, rue Gérard 75013 Paris
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Fax : (1) 45.88.33.45
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h

TOUT L'AMIGA, RI

**Run Informatique premier distributeur C
groupe ALLIANCE afin de mieux vous
compétitifs ! Au sein d'un espace e
se réserve exclusivement à l'Ami
ou professionnelles (**

PÉRIPHÉRIQUES

Disques durs

A 2000

– 40 Mo	2.950 F
– 52 Mo	3.450 F
– 105 Mo	5.990 F

A 500

– 20 Mo	2.990 F
– 40 Mo	3.990 F
– 52 Mo	4.990 F

Extensions mémoires

A 500 (cartes)

– 0 ko	950 F
– 2 Mo	1.790 F
– 4 Mo	2.490 F
– 6 Mo	4.490 F

A 2000

– 2 Mo	1.490 F
– 4 Mo	2.290 F
– 8 Mo	4.490 F

A 3000

Stati column Ram 4 Mo	3.390 F

Genlocks

– GST 40	2.250 F
– GST Gold SP	5.450 F

Digitaliseurs Vidéo/Son

– Digiview 4.0	990 F
– Perfect Sound 3.00	750 F
– Master Sound 3.00	390 F
– Audio master II	690 F
– Studio 24	1.150 F
– Pro 24	2.490 F
– Track 24	590 F

INCROYABLE !

Encore du Commodore 64 chez Run Informatique, le Commodore, c'est bien notre passion depuis 8 ans !.

Un rayon réservé aux possesseurs de C64 BIBLIOGRAPHIE, LOGICIELS, PÉRIPHÉRIQUES.

**Commodore 64
+ moniteur couleur
+ manettes + jeux = 1.990 F TTC**

Reprise de votre C64 pour tout achat d'un Amiga

**Catalogue printemps/été
35 F remboursable sur tout achat.**

AMIGA LOISIRS



AMIGA 500/2000

Toute la gamme loisirs est offerte avec un fabuleux Pack vacances Comprenant :
- 10 jeux
- 1 manette de jeux
- 10 disquettes vierges
- 1 tapis souris

disquettes 3"1/2 2,90 F l'uni

A 500	**2.690 F**
A 500 + extension 1 Mo	2.990 F
A 500 + moniteur couleur	4.690 F
A 500 + moniteur couleur + extension 1 Mo	4.990 F
A 2000	**5.290 F**
A 2000 + 1083S	6.990 F

PROMOS ETE 91

Extension 512 Ko A500	350 F
Extension 2 Mo A2000	1.490 F
Lecteur externe A500	560 F
Lecteur interne A500	490 F
Souris Amiga	199 F
Tablette graphique CRP A4	2.690 F

**AVANTAGES ALLIANCE*

- **Garantie 2 ans**
- **Crédit/Leasing (carte Aurore, Sovac)**
- **Règlement en 4 fois sans frais**
- **Escompte 2 % pour achat comptant*.**

* Sauf carte bleue

RUN INFORMATIQUE – 62, rue Gérard

Service après-vente : 55, rue

EN QUE L'AMIGA !

**ommodore à Paris, a choisi de s'allier au
ervir en maintenant toujours des prix
tièrement rénové, Run Informatique
a et ses applications personnelles
NFOGRAPHIE, VIDÉO).**



TIRAGE, COULEURS

DIGITALISATIONS

TRANSFERTS VIDEO

CONDITIONS SPECIALES UNIVERSITES, COLLECTIVITES, ENTREPRISES, CONSULTEZ NOTRE SERVICE COMMERCIAL AU (1) 42.86.03.44

CDTV



En présentation exclusive !

Le nouvel outil multimédia domestique qui va révolutionner le marché informatique

Chez Run Informatique
seulement 5.990 F TTC

**(Conditions spéciales Enseignement, Education, Instituts de formation).
Toute une bibliothèque de loisirs, éducation, musique, apprentissage...**

IMPRIMANTES

Matricielles	
– Epson LX 800 (9 aiguilles)	**1.690 F**
– Epson LQ 500 (24 aiguilles)	**2.990 F**
– Epson LQ 850 (24 aiguilles)	**5.990 F**
– Star LC 200 couleur	**2.490 F**
Jet d'encre	
– Canon BJ 10E	**2.790 F**
– Canon BJ 300	**4.990 F**
– Canon BJ 330	**5.990 F**
– Deskjet 500	**5.990 F**
– Epson EPJ 200	**9.900 F**
– Canon BJ 1080 (couleur)	**5.990 F**
– Xerox 4020 (couleur)	**14.900 F**
– Canon FP 510 couleur	**24.900 F**
Laser	
– Canon LBP4	**8.900 F**
– Star Postcript	**14.900 F**

VIDEO

Run Informatique le centre de compétences agrée Amiga 3000, spécialiste Amiga du groupe ALLIANCE

Toute la gamme GVP en présentation
- carte disque dur GVP
- cartes A3001
- Combo de GVP

Incroyable ! DIGIVIEW 4.0 990 F TTC

Combo 322 + HD 52 Mo	**12.990 F TTC**
carte 3001/28 Mhz + 4 Mo ram 32 Bits + HD 40 Quantum	**11.990 F TTC**



CETTE PAGE A ÉTÉ RÉALISÉE INTÉGRALEMENT EN PAO PAR **LETTRAPICTA**
SOCIÉTÉ ÉQUIPÉE PAR **ALLIANCE PROFESSIONNEL.**

Paris - 75013 - Tél. : (1) 45.81.51.44
Boissonade - 75014 Paris

LES SUPER PRODUCTIONS



Amos étant enfin prêt, les groupes incultes en assembleur mais ne manquant pas d'idées pourront enfin exercer leur talent... nombreux groupes maîtrisant l'assembleur l'utilisent aussi, dont le célèbre Syntex qui a réalisé des prouesses.

Comme chacun sait la période des vacances est propice aux meetings et aux productions de superbe qualité. Les nouveautés vont bientôt affluer et cela pour notre plus grand plaisir.

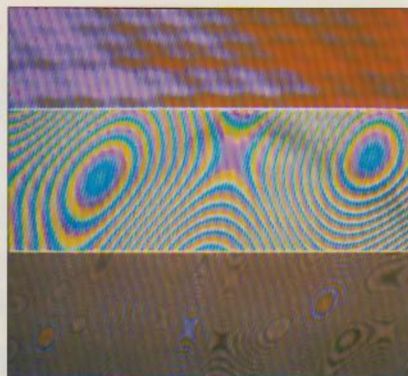
LES NEWS A POSSEDER

KGB MEGADEMO I

Les mégadémos se font de plus en plus rares ce qui est compréhensible car il est très difficile d'en réaliser de bonne qualité. Les démonstrations multipart les ont suppléées depuis un an environ. Cependant il est toujours très agréable d'en recevoir une. Il y a trois grandes parties non compactées sur deux disquettes : tout se passe comme si vous regardiez la télévision, même les parasites ont été simulés. Le premier programme qui est nettement supérieur aux autres est un clip vidéo avec des successions très rapides d'images animées de house music. Il est de la trempe que la démonstration-référence Coma, mais beaucoup plus actuel. Les deux autres parties sont basées sur des *scrollings*. Le code et les graphiques sont de ZX-68 et U235 et les modules de Falco et A.Azape.
Note : 16/20



Concept Tunedisk 1.



Quartex substance.

CONCEPT TUNE DISK # 1

On ne peut pas dire grand chose d'un *sound-disk*, le mieux c'est de l'écouter. D'un point de vue technique, c'est nul excepté pour l'équalizer en 3D. Les musiques, au nombre de 15, sont géniales et prennent 3 disquettes !!! Du jamais vu. La chaîne hi-fi est vivement conseillée pour pouvoir profiter au maximum de la pureté des samples.
Note : 15/20



Palace : Pulling Trigger.

PALACE PULLING THE TRIGGER

Je suis sûr que vous êtes aussi blasés que moi des *scrolltexts* aussi insignifiants qu'inutiles, et bien cette fois-ci ce n'est pas le cas. Les scrollings sont très bien travaillés et il y en a de toutes sortes. Le plus impressionnant étant le circulaire déformé et retardé pouvant afficher jusqu'à 6 000 points à la fois. Quelques plasmas très fluides d'un pixel de précision entrecoupent aussi les *scrollings*.
Note : 15/20

d'un très bon niveau) est de Corto, la musique du fameux Moby d'Alcatraz (elle est moyenne cependant) et les graphismes sont de Mack et Loom. Les grandes innovations consistent en un tapis de points 3D, un scrolling étoilé en 3D (*"dual playfield"*), une partie contact avec des bobs en forme de bulles très fluides, un écran avec trois effets différents (plasma, cercle en cycling), une nouvelle équation de fractale très bizarre, et enfin une visite de la chambre du codeur dans une représentation virtuelle en 3D avec des bobs.
Note : 18/20

Antoine Mussard



Concept Tune Disk.



KGB Megademo 1.

SANITY ASYLIUM

Les deux dernières démonstrations ont fait l'objet d'un concours lors d'un meeting. Celle-ci (Asylium) a terminé troisième. Le code de cette multipart est de Chaos et Panther, et les GFX de Cthulhu et Cruiser. De nombreuses innovations sont en même temps livrées, dont un zoom en temps réel sur une image ayant 4 bitplans de profondeur, 144 *"vectors bobs"* évoluants indépendamment, un *scrolltext* en 3D évoluant sur deux plans et se mouvant dans l'espace et un *"loader"* agrémenté d'une animation saisissante.
Note : 17,5/20

QUARTEX SUBSATANCE

Bien connu pour le piratage, ce groupe l'est moins pour son activité au niveau des démos. Il est dommage qu'un groupe ayant un si grand potentiel en soit encore rendu au stade primitif du piratage de jeux. Cette démonstration multipart a été conçue par la partie légale de Quartex appelée Alliance Design. La partie programmation (qui est



Sanity : Asylium.

PROGRAMMER LES MACROS DE MAXIPLAN

Le mois dernier nous avons vu les premier principes de la programmation des macro-instructions de Maxiplan. Ce mois-ci nous allons écrire notre premier progamme Macro. Celui-ci remplira une zone de zéro .

TABLEUR

La première étape consiste bien sûr à ouvrir une macro-page. **Utilisez** l'option "***nouvelle macropage***" du menu "***projet***" . **Saisissez** le nom de la macro "***tableau***" en A1.
Nous allons ensuite détailler chaque ligne de la macro, il faut bien entendu les saisir les unes à la suite des autres sans laisser de ligne blanche entre elles. L'interpréteur de macro le comprendrait comme une instruction de fin.

=CALCULATE(1)

Placez le tableur en calcul manuel afin de gagner du temps pendant l'exécution de la "macro". En mettant 0 comme paramètre, le tableur sera en mode automatique ; avec 2 le tableur effectue le calcul:

=SET.VALUE(A504,COL:NUMBER(CELL(0,0)))
Dans cette ligne trois instructions figurent, voyons déjà leur rôle séparément:

SET.VALUE(ref,valeur) place valeur dans la cellule référencée par ref;

CELL(n rangée,n colonne) donne la référence de la cellule située à n rangée et n colonne de la cellule active;

COL.NUMBER(reference) donne le numéro de colonne de la cellule référencée par reference.
Le rôle de la ligne est donc de placer dans la cellule A500 le numéro de la cellule active. Si votre feuille de calcul doit comporter plus de 500 lignes, utilisez une autre zone pour les variables de la macro-page, par exemple zz6400;

Remarque : les macro-programmes se servent des cellules comme un langage classique (exemple le basic) se sert des variables.

La ligne suivante effectue la même opération mais sur les rangées.

=SET.VALUE(A505,ROW:NUMBER(CELL(0,0)))
=MESSAGE(1,20,'MACRO INSTRUCTION',-'REMPLISSAGE D'UN TABLEAU','AVEC DES ZERO','','','D OBRIOT POUR AMIGA REVUE')
affiche un message à l'écran. Le premier paramètre peut valoir 1 : le texte sera centré ou 0 : le texte sera aligné à gauche. Le second paramètre fixe le délai d'affichage en dixième de seconde. Et enfin les autres sont les lignes de texte à afficher huit au maximum.

=SELECT(A500)
Rend la cellule A500 active

=INPUT('ENTREZ LA LARGEUR ')
Provoque l'apparition d'une fenêtre de saisie avec un gadget Amiga permettant de saisir un nombre ou un texte. La saisie sera placée dans la cellule active;

=DOWN(1)
Fait descendre la cellule active d'une case. La cellule active devient donc A501;

=INPUT('ENTREZ LA HAUTEUR ')
même chose,mais pour la hauteur de la zone à remplir;

=SET.VALUE(A502,RESPONSE('METTRE LA ZONE A ZERO ','OUI','NON'))

L'instruction "response" fait apparaître un requester avec un message, ici la question mettre la zone à zéro, et deux gadgets booléen, l'un positif, l'autre négatif. Cliquer sur le premier renvoie la valeur 0, sur le deuxième la valeur 1,
la ligne complète placera donc 0 ou 1 dans la cellule A502 suivant la réponse de l'utilisateur.

=IF GOTO(A502=0,'plusloin')
L'instruction IF GOTO est tout à fait équivalente de l'instruction basic IF THEN. Si la condition est réalisée la macro se poursuit au label plus loin sinon elle se poursuit à la ligne suivante. Remarquez que le label doit obligatoirement être entre apostrophes dans l'instruction.

Un label doit figurer en début de ligne sans commencer par le signe égal et ne doit pas être entre apostrophe.

=SET.VALUE(A502,RESPONSE('ATTENTION LA ZONE VA ETRE EFFACEE ','OUI CONTINUER','NON ABANDONNER'))
Avertissement pour confirmer le choix de l'utilisateur;

=IF GOTO(A502=0,'plusloin')
Effectue le saut si l'utilisateur choisi l'abandon

=SELECT.CR(A504,A505)
Active la cellule qui était active au moment de l'appel de la macro. Les coordonnées ayant été stockées au préalable en A504 et A505;

Maintenant nous allons aborder la programmation d'une structure de boucle. Maxiplan ne comporte pas d'instruction de contrôle de boucle, la seule instruction de branchement conditionnel est le IF GOTO que nous avons déjà rencontré. C'est lui qui nous servira à fabriquer la strucure de boucle.

=SET.VALUE(A503,A501)

Place la hauteur de la zone dans la cellule A503 qui nous servira de compteur de boucle ligne;

boucle ligne
Label de point de reprise de la boucle sur la hauteur.

=SET.VALUE(A502,A500)
Place la hauteur de la zone dans la cellule A502 qui nous servira de compteur de boucle colonne.

boucle col
Label de point de reprise de la boucle sur la largeur.

=SET.VALUE(CELL(0,0),0)
Force la cellule active à zéro;
=SET.VALUE(A502,A502-1)
Décrémente le compteur de boucle sur

les colonnes de 1;

=RIGHT(1)
Déplace la cellule active d'une colonne sur la droite;

=IF GOTO(A502>0,'boucle col')
Effectue le branchement tant que le compteur de colonne n'est pas à zéro;

=LEFT(A500)
Se repositionne sur la première colonne de la zone à remplir;

=DOWN(1)
Descend d'une ligne;

=IF GOTO(A503>0,'boucle col')
Effectue le branchement tant que le compteur de ligne n'est pas à zéro;

plusloin : label de saut pour sortir de la MACRO sans exécution

=RETURN
instruction de fin de la Macro;

Voilà la MACRO est terminée, il ne reste plus qu'à nommer la zone pour pouvoir l'utiliser. **Sélectionnez** la zone A1..A26 de la macropage, puis l'option définir du menu "*edit*". **Donnez** le nom tableau à cette zone.
N'oubliez pas d'ouvrir une page de travail pour pouvoir exécuter la macro. **Placez-vous** sur la première case à remplir puis validez l'option "*lancer*" du menu "*macro*". **Sélectionnez** "*tableau*" et cliquez sur "*ok*". Vous verrez la zone choisie se remplir de zéro. Rien ne vous empêche de rajouter la saisie d'une valeur afin de remplir autre chose que 0. Ceci ne devrait pas vous poser de problème.
Voici le listing complet de la macro :

```
TABLEAU
=CALCULATE(1)
=SET.VALUE(A504,COL:NUMBER(CELL(0,0)))
=SET.VALUE(A505,ROW:NUMBER(CELL(0,0)))
=MESSAGE(1,20,'MACRO INSTRUCTION','REMPLISSAGE D UN TABLEAU','AVEC DES ZERO','','','D OBRIOT POUR AMIGA REVUE')
=SELECT(A500)
=INPUT('ENTREZ LA LARGEUR ')
=DOWN(1)
=INPUT('ENTREZ LA HAUTEUR ')
=SET.VALUE(A502,RESPONSE('METTRE LA ZONE A ZERO ','OUI','NON'))
=IF GOTO(A502=0,'plusloin')
=SET.VALUE(A502,RESPONSE('ATTENTION LA ZONE VA ETRE EFFACEE ','OUI CONTINUER','NON ABANDONNER'))
=IF GOTO(A502=0,'plusloin')
=SELECT.CR(A504,A505)
=SET.VALUE(A503,A501)
=SET.VALUE(A502,A500)
boucle col
=SET.VALUE(CELL(0,0),0)
=SET.VALUE(A502,A502-1)
=RIGHT(1)
=IF GOTO(A502>0,'boucle col')
=LEFT(A500)
=DOWN(1)
=IF GOTO(A503>0,'boucle col')
```








LES SUPER-BASES DE DONNÉES

Certes,mais plus les possibilités d'établir des relations entre les différents fichiers sont élaborées plus vous vous approchez de la base de données, telle qu'elle existe sur les gros systèmes de gestion. Afin de bien comprendre le type de relation voici un exemple. Définissons un fichier factures comportant bien sûr le client et les articles. La première solution (gestion de fichier) comporterait trois fichiers bien distincts :

FICHIER CLIENT	FICHIER ARTICLE	FICHIER FACTURE
N° CLIENT	N° ARTICLE	N° FACTURE
DESIGNATION	NOM CLIENT	NOM VILLE
ADRESSE VILLE	ADRESSE	TEL
DESIGNATION ARTICLE	STOCK	PRIX
		QUANTITE
		MONTANT

On observe tout de suite une certaine redondance d'information puisque la plupart des informations du fichier facture sont déjà contenues dans les fichiers client et article. De plus la mise à jour des informations dans le fichier client ne met pas pour autant à jour les mêmes informations dans le fichier facture.
Avec une base de données, seul le lien entre les fichiers est établi. La mise à jour dans un fichier entraîne donc la mise à jour dans l'ensemble de la base. Superbase se raproche de cette dernière catégorie de programme.

SUPERBASE PREMIERE VUE

Deux versions de Superbase sont offertes aux choix des utilisateurs Amiga. D'ailleurs aux autres utilisateurs aussi puisque Superbase existe sous GEM (un système d'exploitation graphique mais monotâche) pour compatible PC et Atari St, Superbase Personnal et Superbase Professional. La principale différence entre les deux versions, à part le prix bien sûr, est l'existence pour la version professionnal d'un langage de programmation le DML. Ce langage de programmation très proche du basic à la fois dans sa syntaxe et dans sa construction, permet la construction d'application complète. Pour l'instant, seul un interpréteur existe et rien ne laisse supposer l'apparition d'un compilateur, comme il en existe pour DBase III (la référence en matière de bases de données sur PC). Une certaine compatibilité ascendante existe entre les deux versions au niveau des fichiers : la version professionnal lit les fichiers de la version personnal ,mais l'inverse n'est pas vrai. Les commandes sont par contre communes aux deux versions, seul le menu spécifique à DML n'existe pas dans la version personnal. Nous tâcherons de préciser à chaque fois les spécificités de chaque version. Néanmoins si vous rencontrez un problème n'hésitez pas à écrire au journal.

Les programmes de gestion de bases de données apparus il y a quelques années sont l'évolution logique des premiers logiciels de gestion de fichiers. La barrière entre gestionnaire de fichier et gestionnaire de base de données n'est pas stricte...

SUPERBASE PROFESSIONNAL

Se compose de deux manuels cartonnés, trois disquettes et un "*dongle*". Le premier manuel intitulé "*base de données, l'éditeur de texte*" est commun à toutes les versions de Superbase, ainsi qu'à tous les ordinateurs. Les particularités de chaque ordinateur étant évoquées, d'une part tout au long des chapitres, et d'autre part dans une annexe spécifique à chaque ordinateur. Si cette solution réduit le coût d'édition de la documentation, elle ne facilite pas la lecture du manuel. On peut d'ailleurs se demander si elle est justifiée, surtout vu le prix de vente du programme (en particulier la version professionnal). Un second manuel est joint à la version professionnal. Il décrit le langage DML intégré à Superbase et le gestionnaire de masque pour une présentation personnalisée de vos fichiers. Les trois disquettes qui accompagnent sont constituées : d'une disquette programme, d'une disquette exemples et d'une disquette éditeur de masque. Et enfin le "*dongle*", en français "clé de protection", qui doit obligatoirement être enfiché dans le port joystick n° 2 pour que le programme puisse être chargé. Si vous n'utilisez pas de joystick, aucun problème : les autres programmes ne sont en rien gênés par la présence de cette clé. Par contre si vous devez utiliser ce port, il vous faudra à chaque utilisation de Superbase pratiquer une gymnastique peu pratique, puisqu'il est impossible de brancher le joystick sur le "*dongle*". En contre partie les disquettes ne sont pas protégées contre la copie. Vous pouvez installer facilement Superbase. La documentation est relativement claire, de nonbreux exemples viennent ponctuer les explications, avec des reproductions d'écran. Il est dommage que la plupart des écrans soit ceux des versions fonctionnant sous GEM. Les différences sont minimes mais néanmoins notables.

NOTION DE BASE

Afin de bien comprendre le fonctionnement des bases de données, il est fondamental de comprendre certaines notions de base. Voici donc quelques définitions qui vous seront utiles pour bien comprendre la suite.
Fichier : c'est la matière première d'un gestionnaire de base de données. C'est en fait un ensemble d'informations organisées de telle façon qu'il soit aisé de retrouver une information. Le stockage est habituellement assuré sur support magnétique, disquette, disque dur mais il peut aussi être sur un disque optique (voir par exemple le CDTV). L'archivage le plus élementaire étant bien sûr le support papier (avec gestion manuelle).
Enregistrement : composante de base d'un fichier, c'est aussi un ensemle d'informations mais celles-ci ont un point commun ; par exemple un enregistrement d'un fichier d'adresse sera

constitué par toutes les informations se rapportant à une même personne.
Champ : composante de base de l'enregistrement, c'est l'élément d'information le plus petit. Un champ peut être constitué d'une valeur numérique, d'une date, d'une chaîne de caractères ou même d'une image IFF.
Index : c'est l'index qui permet de retrouver aisément un enregistrement. On peut comparer un index à une table des matières. Un fichier peut très bien posséder plusieurs index. Superbase accepte 999 index par fichier.
Clé : composante de l'index correspond à une entrée donnée du fichier.

PRISE EN MAIN DE SUPERBASE

Le programme est prévu pour fonctionner sur tout Amiga pourvu d'au moins 512 K de ram et d'un lecteur de disquette. Un travail avec un minimum de confort exige au minimim 1 méega ram. La présence d'un deuxième lecteur vous évitera d'être transformé en robot alimenteur de grille-pain.
Le premier travail à effectuer est bien sûr une copie de sauvegarde de vos disquettes. Nous supposerons ceci effectué.
Tout d'abord **introduisez** la clé de protection dans le port joystick n°2.
Remarque : pour éviter tout problème lors du branchement il vaut mieux éteindre l'ordinateur avant d'effectuer les branchements. Pour ne pas avoir suivi ce précieux conseil mon ordinateur s'est payé un aller retour au service après-vente.
Introduisez une disquette Dos dans le lecteur df0: et allumez l'ordinateur. Placez le disque programme en df1: (ou df0: si vous ne possédez qu'un seul lecteur), **double-cliquez** sur l'icône "***SBpro***", **double-cliquez** sur l'icône du tiroir Superbase, et enfin sur l'icône du programme. Après chargement le programme ouvre deux fenêtres. La première est la fenêtre de travail, c'est là que Superbase échange les données avec l'utilisateur. La deuxième est la fenêtre de commande de Superbase. Le message d'invite suivant est inscrit dans le titre de chaque fenêtre "***ouvrez un fichier SVP***". En effet Superbase exige l'ouverture d'un fichier avant de pouvoir travailler. **Promenez-vous** dans les menus, vous verrez que la plupart des options sont en grisées (donc non sélectionnables), ce qui est tout à fait normal puisqu'aucune donnée à traiter n'existe encore.
Validez l'option "***ouvrir fichier***" du menu "***projet***", un requester apparaît.

Cliquez sur le fichier "***acheteurs***", puis sur "***ok***" pour le charger il est possible d'indiquer directement le chemin complet du fichier. Mais il n'est pas possible de changer de drive ou de directory et de visualiser leur contenu directement.
Il faut pour cela utiliser l'option "***répertoire***" du menu "***système***". C'est dommage que cette facilité ne soit pas offerte comme dans la majorité des requesters de fichiers de l'Amiga. Toutes les possibilités d'édition habituellement disponibles sur l'Amiga sont bien sûr présentes : en particulier "***A X***" qui efface le tampon d'entrée, "***shift***" flèche curseur droite et gauche qui respectivement place au début ou à la fin de la chaîne en court de saisie.
Après le chargement du fichier, la première fiche apparaît. Trois possibilités de présentation sont disponibles :
- en tableau : les données sont disposées en tableau, un enregistrement occupant une ligne ;
- en registre : les données sont disposées en fiche ; un enregistrement occupant une feuille (un peu comme dans un registre d'où le nom) ;
- en formulaire : les données sont disposées à l'intérieur de l'écran selon le choix de l'utilisateur ;

Superbase Professionnal offre en plus la possibilité de visualiser les enregistrements à l'intérieur d'un masque défini par l'utilisateur.
Le passage de l'une à l'autre s'effectue très aisément soit par choix des options tableau, formulaire, registre dans le menu sélection, soit par les raccourcis-clavier respectivement AR,AF et AR.
Essayez les trois formes afin de voir les différentes possibilités de visualisation. Nous reviendrons par la suite sur l'aspect formulaire.
Voici un exemple en format registre
Intéressons-nous pour l'instant à la deuxième fenêtre : le panneau de contrôle.
Ce panneau de contrôle est très semblable à la face avant d'un magnétophone. Grâce à ses touches vous pouvez faire défiler les enregistrements du fichier en avant, en arrière, au début, etc.
Attardons-nous sur les fonctions de chacune de ces touches
: équivalent de la touche "pause" celle-ci permet d'interrompre momentanément le déroulement. Seul le panneau de contrôle reste alors actif. Un nouvel appui sur cette touche relance l'exécution.
: stoppe l'exécution de l'instruction en cours. Annule la pause.
: affiche le premier enregistrement du fichier selon l'index en cours.
: fait défiler le fichier dans le sens des index décroissants. Cette fonction peut être interrompue par la touche "pause".
: affiche l'enregistrement précédent
: force l'affichage de l'enregistrement courant, très utile après des appels au multitâche
: affiche l'enregistrement suivant
: fait défiler le fichier dans le sens des index croissants . Cette fonction peut être interrompue par la touche "pause"
: permet la recherche dans le fichier par clé
: permet la recherche sur plusieurs critères
: permet la liaison avec des "fichiers externes" nous reviendrons plus tard sur cette notion.
Utilisez ces touches de contrôle afin de vous déplacer dans le fichier .
Nous allons maintenant utiliser les capacités de présentation afin de rendre l'affichage plus conforme à nos souhaits.
Modifier le présentation de l'écran:
Placez tout d'abord Superbase en mode formulaire. Ensuite vous pouvez organiser la présentation comme bon vous semble. Il suffit de cliquer sur la zone blanche d'un champ et de déplacer la souris tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, le champ suit fidèlement la souris, en relâchant le bouton le champ se fixe à l'endroit souhaité. Il est bien sûr impossible de placer un champ sur un autre, d'ailleurs le programme remet le champ à sa position initiale.

Pour sauvegarder cette présentation, utilisez l'option "***sauver***" du menu "***projet***". La fenêtre "***sauvegarde de la définition***" apparaît cliquez sur "***ok***" pour valider. Au prochain chargement du fichier cette présentation sera de nouveau disponible.

N'afficher que les champs souhaités

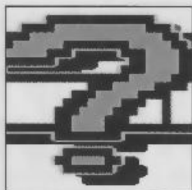
Il se peut que certains champs du fichier ne vous servent à rien dans l'immédiat sinon qu'à encombrer l'écran de travail.
Rien de plus facile que de n'afficher que les champs souhaités . **Sélectionnez** l'option "***champ***" du sous-menu "***ouvrir***" du menu projet, ensuite **cliquez** les champs que vous souhaitez : ceux-ci apparaissent dans la deuxième partie de la fenêtre nommée "***champ ouvert***". Pour supprimer un champ de la sélection, **cliquez** sur ce champ dans la fenêtre "***champ ouvert***" puis sur "***sup***". Enfin si aucun champ n'est sélectionné tous les champs du fichier apparaîtront.

Denis Obriot

REALISEZ VOS FANTASMES

A1000

Parmi les divers périphériques qui vont aujourd'hui être exposés à l'assouvissement de vos fantasmes de millistes acharnés, il en est un dont je vais m'empresser de développer les caractéristiques puisqu'il se trouve être le plus requis par les utilisateurs d'Amiga (et surtout de 1000) où il pèche par sa lourde rareté, il s'agit bien entendu de l'extension mémoire !



Celle qui semble le plus se détacher du lot par son bon rapport qualité/prix est la fameuse carte allemande de Robmoller (prononcer "Rossmoller") si chère au célèbre et unique club A1000 français dont j'ai oublié de citer l'adresse le mois précédent : 47, avenue Gabriel Péri - 92500 Rueil-Malmaison. Elle présente, sur une (très) petite surface, 2 Mo extensibles à 8Mo de Fast Ram. Le tout se branche sur le support du 68000 (ce dernier devra être re-enfiché sur la carte). Bien que le fait d'être interne et de petite taille puisse paraître allèchant de prime abord, il faut tout de même se méfier du revers de la médaille où l'on s'aperçoit que pour passer de 2 à 8Mo l'on est contraint de changer tous les composants mémoire. L'ensemble ne contient en effet que seize emplacements pour les circuits Dram 16 bits qui peuvent être indifféremment de 1 Mo ou de 4 Mo (attention : lorsqu'on dit par exemple qu'un composant est de 4Mo, cela signifie qu'il en faut huit pour faire 4Mo). Sachez de surcroît que lorsque vous désirerez gonfler votre extension, le bricolage d'un petit interrupteur sera nécessaire pour la configurer en 2, 8 voire 4Mo (avec seulement 8 circuits Dram).
Cette extension offre pour finir un confort d'utilisation rarement égalé, puisqu'un logiciel fourni vous permet de modifier votre disquette Kickstart pour que l'Amiga reconnaisse automatiquement et perpétuellement la Fast Ram supplémentaire sans que vous ayez à entrer à chaque boot un laborieux "Addmem $200000".
Petite anecdote au passage : lorsque j'ai installé la carte, il m'a été absolument impossible par la suite de la faire redémarrer !! Après avoir consulté des autorités compétentes, on m'a répondu entre autres, que mon Amiga était une série spéciale et très peu répandue et qu'il fallait l'envoyer en Allemagne pour me faire faire une carte sur mesure avec le bon "timing" (plus chère, bien entendu) et je ne vous parle pas des *"c'est pas grave, l'Amiga est h.s., je vous fait un forfait 1 500 F"*. Finalement, il s'agit tout bonnement d'un bug de la carte qui présente une incompatibilité totale avec certaines séries de 68000, j'ai donc été acheté un autre Motorola chez l'électronicien du coin (B.H à Bagneux) et j'en ai eu pour à peine plus de 90 F... Sachez enfin que si vous possédez un Amiga demi-pal, il vous en coûtera le prix des supports pour rehausser l'extension qui bute contre la carte fille (130 F en plus si vous les achetez avec, ou 12 F chez B.H.). Disponible chez Chouette Informatique, BP 42, F-67340 Ingwiller au prix de 2 490 F, ou directement chez RoBmoller, Neuer Markt 21, 5309 Meckenheim,RFA, pour à peine moins cher. J'aurai volontiers testé la compatibilité de cette carte avec l'accélérateur ICD AdSpeed (68000 à 14Mhz et quelques autres plus), le disque dur interne, voire le Flicker Free Video, mais Power Computing, distributeur des périphériques cités, ne semble pas vouloir que la presse s'intéresse de trop près aux produits vendus dans sa boutique...

IL EN MANQUE

Oui mais, me direz-vous, ne manque-t-il pas encore un petit quelque chose pour atteindre le confort logiciel d'un A2000 standard ? Et c'est justement parce que cet autre outil va de pair avec le précédent que j'ai testé pour vous l'horloge Microbotics. Cette option "réveil" de l'Amiga se présente sous la forme d'un minuscule cube rectangulaire (9,5 x 2,5 x 4,5 cm) à enficher dans le port joystick, la batterie (une pile alkaline AAA qu'il faut changer tous les deux ans) et le prolongement du port y sont bien entendu inclus. L'ensemble se fond très bien dans l'esthétique du 1000. Elle n'obéit malheureusement pas à la norme de l'horloge Commodore, ce qui fait que, quel que soit le kickstart (1.1 au 1.3) employé, vous aurez beau ouvrir la pendule du WB, vous n'aurez pas pour autant l'heure exacte, il faudra auparavant et à chaque reset lancer l'utilitaire fourni (Clock Utility Software v1.01) qui se chargera de fournir à l'AmigaDos la date de la MicroBotics ; rassurez-vous cependant, ce fameux logiciel est installé dans un WorkBench spécial qu'il vous suffira d'utiliser. Cependant et bien qu'elle ne soit pas reconnue directement, l'horloge peut être un facteur d'incompatibilité dans certains softs (surtout les jeux), c'est pourquoi il est possible de la désactiver physiquement en appuyant sur le bouton feu du joystick relié au même port que l'horloge... Revers de la médaille : on est obligé d'éteindre et de rallumer l'Amiga pour la réactiver (le reset, même du kickstart, ne suffit pas, il faut qu'il y ait coupure de courant). Il n'en reste pas moins qu'il s'agit là d'un outil indispensable à tout travail bureautique professionnel. Vue chez Amie, 11 bd Voltaire, 75011 Paris, au prix de 340 F, et importée par Bus Plus, 41 rue Barrault, 75013 Paris.

TOUJOURS PLUS

Comment ? Cela ne vous suffit pas ? Vous voulez encore plus "pro" ? Et bien soit, casse la tienne, voici quatre périphériques distribués par Chouette Informatique, qui vous permettront de transformer votre A1000 en véritable foudre de guerre.
On commence avec une carte 32 bits !! Elle se branche en interne sur le support du 68000 et propose le couple 68020/68881 à une vitesse impressionnante de 24 Mhz pour seulement 2 990 F ou 3 790 F si l'on aime les très hautes performances avec un processeur arithmétique 68882. Seul regret : le 68000 n'est plus inclus dans l'ensemble, il est a espérer que cela n'engendrera pas de problème de compatibilité dans certains softs à la programmation spécifique. La création graphique vous inspire ? Voici enfin une véritable tablette graphique. D'une précision de quatre lignes par millimètre, elle se branche sur le port série pour 3 099 F avec une souris à quatre boutons en prime. Encore deux disques durs (externes): 4 290 F pour 52 Mo et 5 290 F pour 105 Mo. Le summum du pro: les réseaux ! Adonisland est une carte pour "nanoréseaux" qui, une fois branchée sur le port Disk permet la connection de 32 terminaux suivant un taux de transfert de 500 Kbit au standard Eternet. Bon marché et à la prochaine !

Yann Serra

MEMORY (1ÈRE PARTIE)

Augmenter la capacité mémoire de sa carte PC XT A2088, en voilà une bonne idée comme on aimerait en voir plus souvent. Pourquoi se contenter des 512 Ko quand on peut, grâce à votre humble serviteur, monter jusqu'à 640 Ko ? Hein pourquoi ?

Nombreux sont ceux qui ont fait l'acquisition d'un A2000 XT (Educ-Amiga). Le PC souvent utilisé pour le développement, et les logiciels fonctionnant dessus étant gourmands en mémoire, il devenait totalement et fondamentalement urgent de satisfaire ce bon appétit en vous apportant une carte d'extension ram sous dos de 640 Ko. Nous n'aborderons ce mois-ci que le côté théorique de l'extension.

PRINCIPE

Notre PC étant assimilable à un 8 Bits (d'ailleurs il s'agit du 8088 à 4.77Mhz), nous pouvons très aisément concevoir une extension mémoire.

Le principe de l'extension mémoire est le suivant : à une zone non utilisée, nous ajoutons N Ko de ram à une adresse bien précise. Il faudra donc implanter une "logique électronique" permettant de reconnaître cette adresse, y choisir (je préfère décoder) la ram et gérer les signaux de contrôle fournis par le microprocesseur.

L'adresse d'implantation de l'extension mémoire sur notre PC est en $80000, comme nous l'étendons à 128 Ko (donc $20000 de place mémoire), la zone mémoire est couverte de $80000 à $9FFFF ($80000 + $20000 -1 (car $80000 est déjà la première adresse).

Nous utiliserons un décodeur de type 74LS138 8-1, nous prenons comme ram des 256 Ko statiques (de cette façon il n'y a pas de rafraîchissement). Sans plus tarder, dressons la table de décodage :

A19	A18	A17	A16	A15	A14	A13	A0
1	0	0	X	X	X	X	X
1	0	0	1	1	1	1	X

il faut donc $80000 A19=1 et $9FFFF.

Pendant cette zone d'adresse le 138 devra être sélectionné d'où le montage sur le schéma de principe.

Nous validons le 138 grâce à A18 et A17 en les obligeant à 0, ainsi nous sommes certains d'avoir $8 ou $9.

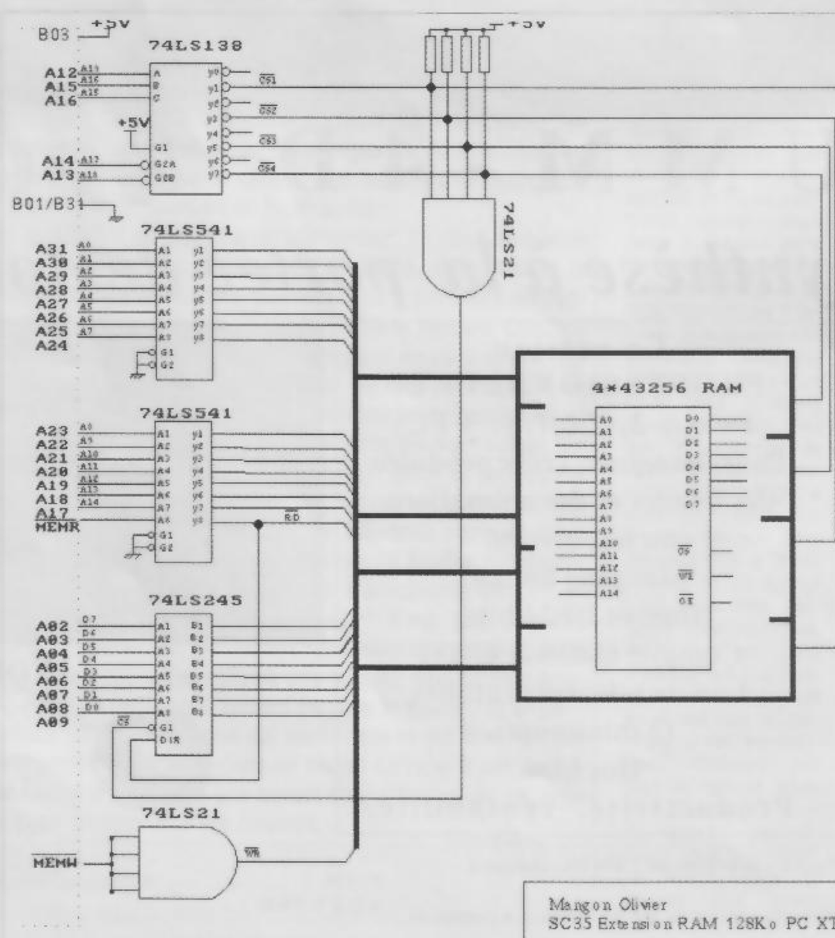
Nous protégeons l'ordinateur ainsi que notre carte grâce aux 74LS541 permettant ainsi une isolation.

Le 74ls 245 permet de protéger le bus de données mais aussi de choisir la direction des données (écriture ou lecture), il sera valide quelque soit l'adresse choisie dans notre zone (équation "un" ou avec une porte "et" mais c'est de la logique négative). Les rams sont choisis suivant la zone d'adresse découpée ici en 4 :

CS1/ de $80000 à $87FFF
CS2/ de $88000 à $8FFFF
CS3/ de $90000 à $97FFF
CS4/ de $98000 à $9FFFF

CS/ sert à valider (choisir) notre boîtier à condition que son état soit un 0 Volt,OE/ (sur les rams) et qu'il permette de valider la sortie. Quant à WE/, il autorise l'écriture, si bien que le signal vaut 0V.

Voilà pour ce qui est de la théorie. Il vous faudra donc attendre le mois de septembre pour avoir droit de goûter à la pratique...



Olivier Mangon.
l'homme à tout faire.

COLLECTIONNONS ENSEMBLE

DOMPUB

What's New Doc ?

Le mois dernier je vous avais présenté en exclusivité le contenu des Fish Disk 471 à 480 grâce à une présentation de Fred Fish parue sur les BBS américains. Vous pouvez vous les procurer dès maintenant chez votre distributeur habituel.
Egalement au sujet des disquettes de la collection Fish. Il existe un catalogue de la collection (en langue anglaise) remis à jour périodiquement par Fred Fish lui-même et contenant un logiciel performant d'interrogation de cette base de données, il s'agit de l'Aquarium. Cet Aquarium plus la base de données contenant le descriptif des 480 Fishs (le tout sur deux disquettes) a été de plus remis à jour par D2P.
Nous allons maintenant entamer un tour d'horizon de quelques collections injustement méconnues en France. Le meilleur moyen que j'ai trouvé pour cela est de choisir au hasard une ou deux disquettes de chaque série et de les étudier attentivement. Commençons sans plus attendre par la collection "Poséidon".

Après avoir étudié la liste des collections que distribuait l'association D2P, et constatant la profusion de séries inédites en France dans son catalogue, j'ai décidé de consacrer une bonne partie de cette rubrique à quelques unes de ces collections. Mais rassurez-vous les rubriques habituelles sont toujours présentes, en commençant par les nouveautés du mois.

POSEIDON PRINT

Cette série de disquettes contient tous les utilitaires nécessaires à une bonne gestion de votre imprimante. J'ai testé pour vous les disquettes 3 et 7. Commençons par le descriptif de la trois.

– Spool : permet de gérer un "spooler" d'imprimante. C'est-à-dire qu'il vous est possible de réserver une certaine quantité de mémoire comme buffer pour votre imprimante. Vous pouvez ainsi dans la limite de la mémoire disponible lancer l'impression d'un document et récupérer aussitôt la main pour effectuer d'autres travaux. L'impression s'effectuant sans problème grâce au spool à la vitesse de votre imprimante. Cette utilitaire gère aussi l'impression de plusieurs documents stockés dans une file d'attente.

– ScreenDump : il s'agit d'un programme vous permettant de réaliser des "Hardcopies" de votre écran sur imprimante.

– PrinterStealer : c'est un programme destiné à remplacer le gestionnaire du port parallèle de l'Amiga (parallel.device) vous autorisant ainsi à rediriger les sorties imprimantes vers un fichier sur disquette. Fichier que vous pourrez sortir plus tard sur votre imprimante en tapant simplement "copy fichier prt:".
– Showprint : est un utilitaire vous permettant d'imprimer des images au format IFF. Il dispose de nombreuses options d'impression. A découvrir.

– CMD.uu : encore un programme vous permettant de rediriger les sorties imprimantes sur disquette. A noter qu'il gère aussi bien le port parallèle que le port série.

– PagePrint : vous permet de sortir des fichiers textes (ASCII) en insérant selon votre bon plaisir un entête personnalisée, la date et l'heure de l'impression, le numéro de page ou encore de choisir la position des sauts de pages. Très utile pour les sorties de listings par exemple.

– Pr : imprime une liste de fichiers en tâche de fond avec numéro de lignes et entête de fichier.

– PrintText : dernier utilitaire de la disquette, il vous permet d'afficher à l'écran un fichier texte, de visualiser à l'écran des images au format IFF ou, chose originale, de demander à l'ordinateur de lire à haute voix le contenu d'un fichier texte (avec cet accent anglais qu'on lui connaît). Toutes ces fonctionnalités sont bien sûr gérées à la souris pour une plus grande convivialité.
Deuxième disquette que j'ai testée dans cette collection, la n° 7. Si vous utilisez un traitement texte supportant les polices graphiques de l'AMIGA, par exemple Excellence ou Prowrite pour ne citer que ces deux là, cette disquette est pour vous. En effet elle ne contient pas moins d'une cinquantaine de polices de caractères que vous pourrez utiliser pour réaliser des sorties originales. A noter qu'elle peut-être utilisée avec bien d'autres logiciels comme ceux de dessin ou de titrage. Egalement sur la disquette la version 1.19 de FontEd qui vous permet de définir vos propres polices de caratères. (note : je vous conseille pour un meilleur fonctionnement de ce logiciel de déconnecter la FastMem avant d'utiliser FontEd: Icône NoFastMem du workbench par exemple).
Il s'agit bel et bien d'une collection indispensable pour tout possesseur d'imprimante, ou comme pour la disquette 7 de tout possesseur d'Amiga intéressé par le sujet.

– FontDisk
Pour continuer dans les polices de caractères, j'ai regardé la collection FontDisk. Cette collection est entièrement dédiée aux polices de caractères. Les deux disquettes que j'ai étudié (la 10 et 11) contiennent chacune une vingtaine de polices de caractères inédites (on y trouve même les caractères cyrilliques !) avec une version démo de "Pagesetter". Toutes les fonctionnalités du logiciel y sont sauf la fonction "sauvegarde" bien sûr. Si les "Fonts" vous intéresse précipitez-vous sur cette collection spécialisée, elle en vaut la peine.

– Poséidon Pro
Retour sur la collection Poséidon, avec la série Pro. J'ai passé en revue le contenu de la numéro 7. On trouve sur cette disquette les programmes suivants :

– CityDesk V 0.2 : il s'agit de la préversion d'un logiciel de P.A.O. Bien que ne possédant pas toutes les fonctionnalités de la version commerciale, elle vous permet d'utiliser sans problème ce logiciel. Une documentation succinte en anglais étant fournie avec.

– LightningLogger V1.2 : ce programme vous permet de créer très facilement un catalogue de vos disquettes, avec leur contenu et la place disponible sur la dis-

COLLECTIONNONS ENSEMBLE

quette. A noter la présence d'un logiciel vous permettant d'exploiter rapidement le catalogue que vous aurez créé.

- FishDemo : programme d'initiation vous expliquant comment manipuler les bobs en C. Les sources et explications sont incluses.

- CedDemo : version de démonstration de l'éditeur CED du commerce. La taille du texte saisi est limité à cinq Koctets. A découvrir avant d'acheter l'original.
Passons maintenant à une autre collection,

- R.H.S Icons.

Comme les plus sagaces d'entre vous l'ont sans doute deviné, cette collection est entièrement consacrée aux icônes ainsi qu'aux programmes qui s'y rapportent. Un exemple, la disquette n° 4 qui contient une collection d'une centaine d'icônes de tous types. La qualité va du moyen au bon en règle général. Accompagnant le tout, deux logiciels du domaine public sont proposés avec une documentation en langue allemande. Il s'agit de :

- IconLab V 1.1 : un programme très performant vous permettant de réaliser tous les types d'icônes que vous désirez, avec ou non une image alternée. L'interface Intuition est très conviviale et je vous rassure, on s'en sort très bien sans la documentation.

- IconAssembler: vous permet de charger une icône existante et de remplacer l'image associée par n'importe quelle brosse IFF de votre choix. On le trouve également en langue anglaise sur la Fish 101 si mes souvenirs sont exacts mais il s'agit d'une version antérieure à celle proposée ici.

- Game Disk.
Un peu de détente ne fait pas de mal de temps en temps, c'est pourquoi je me suis précipité avec intérêt sur l'une des disquettes de cette collection, la n° 19. Et là, avouons-le, ce fut le choc. Le jeu dénommé Dragon Cave est une pure merveille.
Vous connaissez sans doute ce type de jeux où il vous faut poussez des coffres disséminés dans un labyrinthe jusqu'à un endroit précis en évitant de les bloquer dans les coins. Dragon Cave reprend ce principe mais cette fois avec une visualisation au choix en deux ou trois dimensions. Passons rapidement sur la version 2D pour nous intéresser à la version 3D. En effet tout le jeu se joue dans des décors très proches de ceux de Dungeons Master, le jeux de rôle. Et pour cause, car c'est le même graphiste que pour Dungeons Master. Le résultat est là, et c'est formidable. Pour ce qui de la durée de vie d'un tel jeu, elle est presque illimitée puisqu'un éditeur vous permet de créer vos propres tableaux lorsque vous aurez épuisé la centainequi vous est fournie en standard. Une disquette à ne manquer sous aucun prétexte, d'ailleurs je termine cet article et j'y retourne jouer.
Comme vous pouvez le constater, une collection très intéressante, dont nous reparlerons dans notre prochain numéro.

- DR Knox Doc.
Cette collection, un peu particulière ne comprend que des aides de jeux et des solutions pour vos jeux favoris. Un exemple la disquette N° 12 comprend la solution complète de Dungeon Master (décidément il s'agit d'un jeu à l'honneur ce mois-ci). On trouve, hormis les explications nécessaires pour terminer ce jeu, (ou simplement vous sortir d'une mauvaise passe) toutes les cartes, sous forme d'image IFF des différents niveaux du jeu, avec la position des monstres, des trésors et j'en passe.

Sans transition, nous allons passer maintenant dans le domaine de la musique avec la collection :

MIDI

Cette collection est entièrement composée de logiciels ou de produits liés à la musique et plus particulièrement à la musique Midi. A titre d'exemple on trouve sur la disquette n°17 que j'ai testée :

- MT32 Editor : une version démo d'un éditeur, séquenceur pour synthétiseur midi. Il s'agit d'une version bridée d'un programme professionnel du même nom. Quelques sonorités sont fournies avec le programme.

- K4 Editor: un autre éditeur pour synthétiseur K4, il est complet et a été développé en GFA Basic.

- HR 16: il s'agit d'une banque de sons pour sythétiseur HR-16. N'étant pas familier de ce genre de chose je ne peux vous en dire plus, les amateurs auront compris d'eux-mêmes.

Ainsi se termine pour ce mois le tour d'horizon des collections du domaine public. Toutes les collections qui ont été citées sont disponibles en France chez D2P.

Pour de plus amples renseignements n'hésitez pas à les contacter en envoyant une enveloppe affranchie à vos nom et adresse pour la réponse.

LE PROGRAMME DU MOIS

Ce programme, trouvé sur la Fish 412, est un anti-virus dénommé ZéroVirus III. Et j'avoue qu'il me plaît beaucoup car il change radicalement de la philosophie adoptée pour VirusX. En effet ZeroVirus est un programme ouvert, qui dispose pour reconnaître ses virus, d'un fichier spécial dénommé "BrainFile". L'intérêt de ce fichier séparé est qu'il vous permet de lui apprendre à distinguer de nouveaux virus et ce sans attendre une nouvelle version du programme.

Mais ZeroVirus ne se contente pas de cela puisque vous pouvez aussi lui apprendre à distinguer des boots spéciaux (intros, menus...) et lui indiquer que ceux-ci ne sont pas dangereux.
Au niveau interface, le programme se gère par gadgets. Au démarrage il vérifie que tous les vecteurs d'interruption de l'Amiga sont correctement positionnés. A partir de là, il vous propose un certain nombre de menus.

- Check Disk : vous permet de vérifier si vos disquettes ne sont pas infectées mais il vérifie également le boot, la startup-sequence de la disquette et les fichiers au cas où des virus coquilles seraient présents.

- Backup BootBlock : sauvegarde sous forme de fichier un bootblock.

- Restore Bootblock : quant à lui, il vous autorise à charger sur la piste de démmarrage de votre disquette un fichier préalablement sauvegardé.

- Iconify : en sélectionnant cet article ZeroVirus s'inconifie et reste actif en tâche de fond, vous prévenant dès l'insertion d'une disquette suspecte dans votre Amiga.

- Install Special Boot : vous permet d'installer des "boot blocks" spéciaux sur vos disquette. Les programmes proposés sont, NoFastmem pour déconnecter la mémoire dite FastRam au démarrage, un programme permettant de tester si votre Amiga Pal n'aurait pas booté par hasard en NTSC (bug connu du composant graphique de l'ordinateur).

- View : cette commande visualise le contenu complet de la piste de démarrage de la disquette en hexadécimal.

– ToolKit: ce menu propose plusieurs fonctions :

– Desintall: vous permet de rendre un disquette bootable, non-bootable.

– Checksum: recalcule la somme de contrôle de la piste de démarrage.

– Copy Bootblock: vous permet de copier un bootBlock d'un disquette sur une autre.

Enfin dernière fonctionnalité proposée dans ce logiciel, un petit Cli-manager, qui vous permet de manière simple et sans quitter le programme de copier, détruire ou renommer des fichiers ou des répertoires.

Comme vous pouvez le remarquer il s'agit d'un logiciel très complet qui ne méritait pas de rester méconnu. Vous le trouverez avec bien d'autres choses intéressantes sur les disquettes ARP éditées par Amiga Revue.

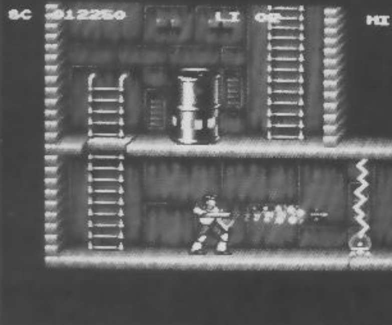
Ainsi se termine cette article sur le domaine public. Nous nous retrouverons en septembre avec une grosse surprise, puisque le dossier de ce mois sera intégralement consacré au domaine public avec les meilleurs logiciels dans chaque domaine, les nouveautés et bien d'autres choses encore... Bonnes vacances à tous.

Herr Doktor Von Dompub, dopé au DP

D2P nous a adressé un communiqué intéressant qui, suite à la dissolution de l'association Hermès, peut interpeller quelque part les développeurs français. Si vous avez réalisé des logiciels, démos, images... du domaine public en langue française, que vous les jugez dignes d'intérêt (avec la documentation d'accompagnement en français s'il y a lieu sur disquettes) envoyez-les à l'association qui se chargera de les préparer et de les diffuser sous un label spécifique.

Cette collection sera vendue un peu plus cher que le reste des produits distribués par D2P car 5 F sur le prix de chaque disquette vendue seront reversés aux auteurs des logiciels. Excellente initiative s'il en est pour que vive le DP en langue française.

Cette même association vous indique qu'elle prend (comme nous d'ailleurs) des vacances en août. Ainsi les commandes reçues après le 31 juillet ne seront traitées que fin août. Pour vous éviter d'attendre après vos disquettes, commandez-les avant cette date fatidique ou au début de septembre.



SWITCHBLADE 2

Alors que le premier épisode de Switchblade s'inscrivait plutôt dans la lignée de Rick Dangerous, ce second volet présenté par la société Gremlin est un véritable beat'em'up (le genre de jeu où un personnage doit récurer des casseroles et où s'agitent aliens et autres créatures épicées). Sans apporter de véritables nouveautés, Switchblade 2 s'appuie sur une réalisation vivace. Les graphismes sont magnifiques tout en restant sobres. Une notion qui à mon avis est trop souvent négligée de la part de certains graphistes qui noient leurs personnages dans un flot de pixels obscurcissant l'action. La jouabilité du produit est parfaite. Si le joueur perd une vie il ne pourra s'en prendre qu'à lui et non à un personnage qui aura tardé à s'abaisser devant le tir de l'ennemi. A ses côtés, Shadow of the Beast tire une bien triste figure.

NOTE GLOBALE : 18/20

WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

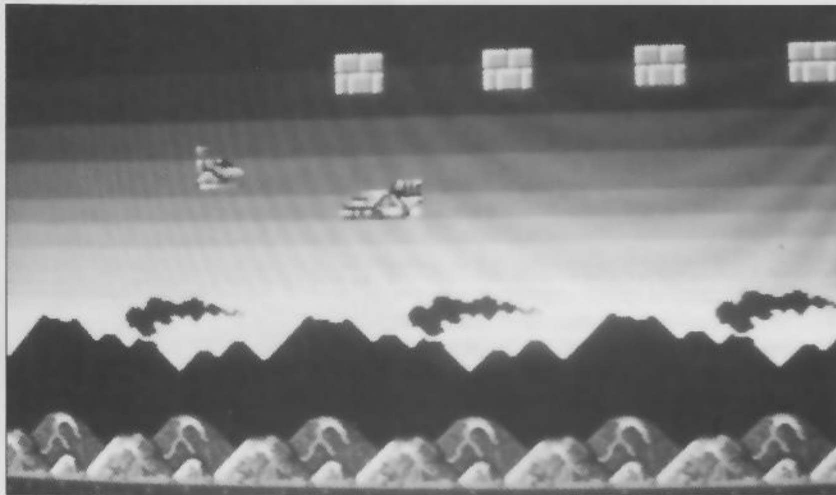
Après une gamme de logiciels assez performante, la maison d'édition Krisalis nous livre une bien pâle simulation de Squash. En comparant cette réalisation avec un produit comme Great Courts 2, il y aurait suffisamment de choses à dire pour remplir un cahier de doléances. Ce qui choque le plus est cependant l'absence de repères du joueur par rapport à la balle. Nous irons même jusqu'à se demander si Jahangar Khan, champion de squash, dont le nom figure sur la jaquette, a seulement jeter un oeil sur le produit final.

NOTE GLOBALE : 7/20

OUTZONE

La maison d'édition Lankhor nous livre avec Outzone un curieux coktail à base de shootem'up et de jeu de réflexion. Engagé dans les forces spatiales de sauvetage, le joueur doit tenter de guider des navires imprudents afin de les aider à sortir de zones dangereuses. Ces pauvres capitaines ont perdu tout contrôle sur leur caisse à savon qui navigueront en droite ligne jusqu'à la sortie de l'ère de perturbation. Le joueur se retrouve aux commandes d'un gros cargo qui doit libérer le passage en usant de ses puissants canons, tracter le navire en perdition vers une trajectoire plus sûre (vers le haut ou le bas de l'écran) et actionner des portes cosmiques. Ce système d'ouverture est composé de deux cubes semblables. Pour libérer le passage, le cargo doit toucher ces deux éléments l'un après l'autre. Etant donné que le joueur ne pourra utiliser qu'une seule de ses actions à la fois, Outzone devient rapidement un véritable casse-tête.

NOTE GLOBALE : 17/20

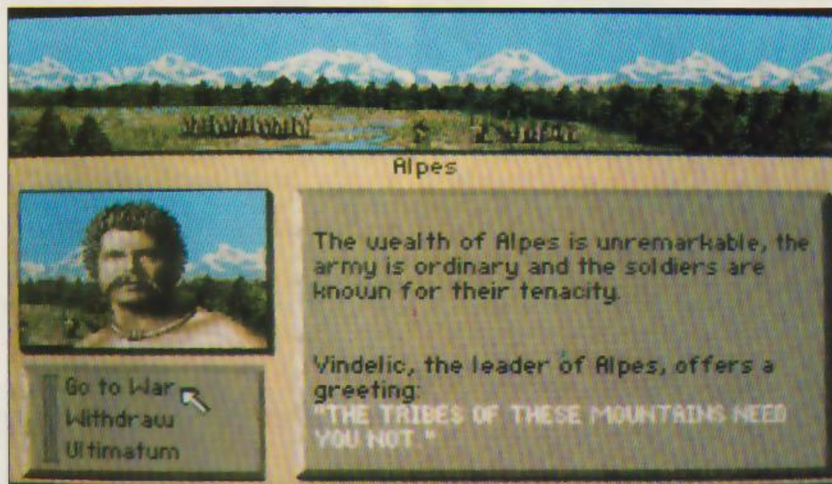


DINOWARS

Présenté en détails dans notre numéro du mois d'octobre 1990, ce programme proposé par Digitek s'affiche enfin sur nos écrans. Dinowars se situe à mi-chemin entre le jeu de plateau Stratego et un logiciel d'arcade. Chacun des deux joueurs occupe la moitié d'un échiquier avec des pièces représentant des créatures de l'ère secondaire. Le but du jeu consiste à s'introduire derrière les lignes ennemies afin de dérober un œuf et tenter de la ramener dans son camp. Lorsque deux bêtes se retrouvent sur la même case, le combat est inévitable, un jeu d'arcade venant simuler cet affrontement. Un logiciel sympathique qui prend toute son ampleur à deux joueurs.
NOTE GLOBALE : 15/20



CENTURION : DEFENDER OF ROME



Nous sommes en 50 avant Jésus-Christ. Toute la Gaule est occupée par les Romains... Toute ? non ! un village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. Et la vie n'est pas facile pour les garnisons de joueurs qui décident de se lancer sur les pas de César en découvrant Centurion, le nouveau péplum présenté par la maison d'édition Electronic Arts. Centurion se situe à mi-chemin entre le jeu de stratégie et une production Cinemaware (Defender of the Crown) avec ses diverses scènes d'arcade. Malheureusement, ces dernières phases ne bénéficient pas d'une jouabilité exemplaire et rebutent à la longue. Sans oublier qu'un amateur de stratégie se moque éperdument de leur présence. Malgré ses nombreuses qualités, Centurion ne s'engage pas suffisamment sur l'une de ces voies : le wargame ou l'arcade-stratégie (à l'instar des produits Cinemaware).

NOTE GLOBALE : 14/20

AFRIKA KORPS

Afrika Korps est l'antithèse de Centurion. Ici, le combat est uniquement basé sur la stratégie. Une stratégie qui oppose l'armée du général Montgomery au rusé renard du désert : Rommel et son AfrikaKorps. Le joueur ne donne pas ses ordres directement à chaque unité (comme dans la majorité des wargames). Il transmet ses consignes aux officiers de division qui à leur tour feront tout pour faire obéir leurs unités. Parfois, une division ou une unité isolée prendra une initiative heureuse ou malheureuse (le plus souvent la fameuse retraite stratégique). Si dans les grandes lignes le logiciel tient la route, il n'en va pas de même de la réalisation, les graphismes sont pauvres, les bruitages inexsistants et l'interface utilisateur manque de clarté. Rien à redire en revanche en ce qui concerne le niveau de jeu du programme (le jeu à deux humains étant impossible) qui dévoile une stratégie performante tout en conservant un temps de réflexion minimal pour ne pas dire instantané.

NOTE GLOBALE : 15/20





HEROQUEST

L'introduction aux jeux de rôles passe trop souvent par la pratique du jeu d'aventure graphique. Peu importe la qualité de ces derniers, ce type de produit dénote une fâcheuse tendance à tronquer la vision des héros en les confinant dans un univers trop restreint. Cette carence ne sévit pas uniquement dans le domaine des jeux micros. Ce phénomène aura d'ailleurs éveiller les esprits créatifs de la société MB (Hasbro International) pour concevoir HeroQuest. HeroQuest dépasse rapidement les espérances de ventes de ces géniteurs. La maison d'édition Gremlin Graphics n'hésite pas un instant et rachète les droits d'adaptation de ce produit. La version micro reprend tous les éléments du jeu de société. Le logiciel permet à quatre aventuriers d'explorer des donjons sous les traits d'un enchanteur, d'un elfe, d'un barbare ou d'un nain. Tour à tour, le ou les participants choisiront de déplacer leurs héros, de jeter un sort (pour les enchanteurs et les elfes), de rechercher des pièges ou des objets sans oublier les phases de combat contre les monstres ou les autres joueurs. Chacun des quatorze modules (une mission dans l'univers des JDR) confie aux aventuriers une mission particulière. Les joueurs pourront tout aussi bien mener chacun leurs quêtes dans leur coin ou agir de concert. Néanmoins, seul un personnage sera autorisé à quitter le donjon vivant. Chaque module réussit permet au joueur vainqueur d'équiper son héros pour le rendre plus performant. HeroQuest bénéficie d'une réalisation de grande qualité qui initie véritablement les joueurs à l'univers des jeux de rôles. Derrière une apparente simplicité il ira même jusqu'à surprendre les joueurs confirmés.

NOTE GLOBALE : 17/20



BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

La Chine, à l'aube du 12 e siècle connu un justicier qui à l'image de Robin des Bois, luttait pour chasser le félon du trône qu'il avait usurpé.
Mois après mois, le joueur doit rassembler des hommes, gagner la confiance du peuple en les protégeant des incursions de bandits tout en consacrant une partie de sa fortune pour établir de nouvelles infrastructures immobilières et culturelles.
Au fur et à mesure que la popularité du héros grandira, il devra partir à la recherche de conseillers qui le seconderont dans sa politique.
Il n'existe pas moins de 255 personnages historiques qui seront prêts à le servir. Chacun de ces hommes et de ces femmes possède certaines qualités et certains défauts que le joueur devra apprendre à exploiter. Pour corser le tout, les conditions climatiques influeront considérablement sur le jeu.
Il sera par exemple impossible de trouver de la nourriture en pratiquant la chasse durant la période hivernale ou encore des catastrophes naturelles réduiront considérablement le moral du peuple. Pendant que le personnage piétine pour bâtir son Empire, le félon ne restera pas les bras croisés et imposera aux territoires voisins des siens de véritables tributs.
Si l'on refuse de se soumettre à cette exaction, les hordes du vilain auront tôt fait de raser votre domaine à moins que vos troupes ne soient en mesure de leurs tenir tête.
Bénéficiant d'une réelle richesse de scénario, ce nouveau jeu de stratégie proposé par la société Koei et distribué en France par Infogrames se veut encore plus prenant que leur précédente production : Genghis Khan.
A découvrir !

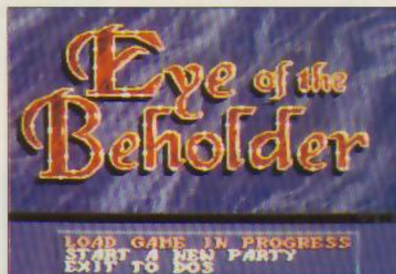
NOTE GLOBALE : 17/20

EYE OF THE

Après plusieurs essais vivement contestés par la guilde des joueurs, la maison d'édition SSI parvient enfin a recréer sur ordinateur un monde s'inspirant de l'œuvre de Gary Gygax, Donjons & Dragons (TM T.S.R). Comme si cette prouesse ne suffisait pas, ce fantastique jeu de rôle parvient même a ébranler le titan Dungeon & Master.
J'en vois déjà dans le fond de la classe qui se gaussent à l'idée qu'un logiciel puisse égaler les performances de Dungeon & Master. Il est vrai que ce genre de propos a de nombreuses fois été tenu par l'ensemble de la presse dès qu'un nouveau clone apparaissait sur le marché (Bloodwych, Xenomorph ou Captive). Pourtant, cette fois-ci, Eye of The Beholder est vraiment en mesure de traiter d'égal à égal avec son rival. Le combat livré par les deux candidats est d'autant plus fratricide, qu'à deux ou trois commandes prêt, le logiciel de SSI reprend l'interface utilisateur de son grand frère.

DESSINE-MOI UN GOBELIN

Le réel intérêt présenté par ce nouveau jeu de rôle est qu'il s'appuie sur les règles officielles de Advanced Dungeons & Dragons. La création d'un personnage passe par les classiques jets de dés, le choix d'une race, d'un alignement (une moralité) et enfin d'une caste. Seule nuance, le joueur détermine en premier lieu la race et le métier de son héros et le programme se charge d'affecter des valeurs à ses diverses caractéristiques. Une option permet dès lors de modifier ces valeurs pour créer des "supers héros". Ce mode surprend lorsque l'on sait qu'il existe dans les règles officielles



une variante qui autorise le transfert de points de compétences d'une discipline vers une autre en tenant compte d'un rapport de deux points retirés pour un rajouté.

DES PEUPLADES INSOLITES

Côté aventure, une équipe de quatre preux aventuriers est recrutée par le seigneur de la contrée pour explorer les dessous de la cité. Alors que ces derniers pénètrent dans un sombre souterrain, un éboulis les condamne à aller de l'avant pour trouver une seconde issue. Au cours de leur pérégrination, nos héros feront la connaissance d'une faune assez insolite et belliqueuse. Au bout de plusieurs jours d'exploration ils tomberont même sur des peuplades "civilisées". Si la plupart de ces créatures humanoïdes ne



sont là que pour faire acte de figuration, certains n'hésiterons pas à proposer leurs services en qualité de mercenaires (méfiance, tous ne sont pas de bonne composition). Dans la cité des nains, un puissant magicien acceptera de soigner les plaies et de redonner la vie aux membres ayant succombés devant l'adversaire.

LES CONFRONTATIONS

Bien que respectant au maximum les règles officielles (un magicien ne peut utiliser l'épée, un guerrier peut combattre à deux mains, ...), les combats manquent un peu de souplesse au niveau de la saisie des actions. Rien de bien grave cependant. Ce défaut se retrouve en fait dans l'ensemble des jeux de rôles informatiques mettant en oeuvre des combats en temps réel. Il est en effet inconcevable que pendant que le clerc se receuille pour bénir le groupe (clics multiples à l'aide de la souris), le reste du groupe encaisse sans coup frèmir les attaques meurtrières de l'adversaire. Une gestion des combats à la Bard's Tale où chaque joueur décide de l'action qu'il entreprendra pour le tour suivant en début de round, donne des mêlées certes beaucoup plus hâchées mais oh ! com-

BEHOLDER

bien plus réalistes. Rien ne sert de gérer plusieurs personnages si durant l'assaut du monstre le joueur ne peut riposter qu'à une seule occasion ! Un autre petit reproche ira aux malus que possède un voleur lorsqu'il tente de crocheter les serrures gardant l'accès des salles importantes. Un simple dard empoisonné ou un redoutable "Glyph" aurait tout aussi bien donné la réplique aux aventuriers audacieux.



Après tout si le joueur désire griller les étapes, qu'il le fasse. C'est l'un des credo du véritable jeu de rôle.

ELEVE OU MAITRE ?

Si dans son ensemble Eye of The Beholder se veut beaucoup plus complet et réaliste (un scénario qui tient la route et ne se contente pas de prendre le parti de pourfendre tout ce qui bouge) que Dungeon & Master, il ne parvient pas à refouler ce dernier aux oubliettes. Non !, la reproduction in extenso du système de jeu du maître retire même toute pointe d'originalité du travail présenté par l'élève. Déclarons simplement que le nouveau venu ressemble à ce qu'aurait dû être la suite de Dungeon & Master : Cahos Strikes Back (scénario trop flou pour redonner à la série un nouveau souffle). Cependant, si la maison d'édition SSI tient toutes ses promesses en nous offrant régulièrement de nouveaux modules (le prochain module est prévu pour la fin de l'année), Eye Of The Beholder finira par s'imposer comme LA référence.

Christian Roux

Editeur : SSI
Genre : JEU DE ROLE

LOGICIEL
Jeu : Anglais
Manuel : Français
Joueurs simultanés : 1

COMMANDES
Joystick : N
Souris : O
Clavier : O

APPRECIATIONS
Scénario : 15/20
Graphisme : 18/20
Animation : 15/20
Musique : 16/20
Bruitages : 18/20
Jouabilité : 17/20
Manuel : 17/20
Intérêt : 19/20
Age minimum : 12 ans
Durée de vie : 2 mois

NOTE GLOBALE : 18/20



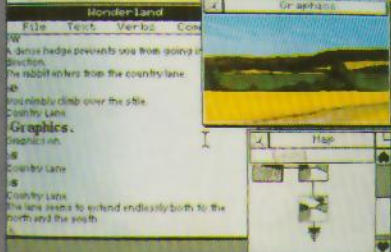


WARZONE

Après leur décapant Chuck Rock (depuis le test de ce jeu présenté dans notre précédent numéro, Steph boude... afin de nous aider à lui redonner le sourire, faites-lui parvenir des messages d'amitié en écrivant à :
Amiga Revue, Opération Risette, 5, rue de la fidélité 75010 Paris, l'auteur du plus joli message sera bien entendu recompensé), la maison d'édition Core gagne de nouveaux galons en nous proposant Warzone.
Ce logiciel s'inspire de grands classiques des salles de jeux à l'image de Commando ou d'Ikari Warriors ; autant le dire tout de suite, un domaine peu exploité sur Amiga par les éditeurs. Un ou deux soldats (c'est à vous de choisir) sans peur et sans reproche sont parachutés devant des lignes de guérilleros peu disposés à faire la causette afin de délivrer leurs camarades au travers de huit niveaux de tuerie intensive
Si le mode de jeu à deux n'est pas indispensable pour devenir un bon chef, il donne une nouvelle dimension à ce logiciel, chacun des participants se battant pour récupérer les bonus qui parsèment les niveaux pour accroître sa propre puissance destructrice.
Un logiciel qui ne manque pas de vigueur !!!



NOTE GLOBALE : 17/20



WONDER-LAND

Revivre la pittoresque escapade de la belle 3Alice au pays des merveilles3 est le fabuleux rêve que nous propose la société Magnetic Scrolls. L'aventure reprend dans son ensemble la trame du roman tout en y rajoutant certaines scènes pouvant dérouter les connaisseurs. Alors que les maisons d'éditions se tournent de plus en plus vers une simplification des commandes par le biais d'icônes ou l'utilisation intensive de la souris, Wonderland conserve un système archaïque : l'analyseur syntaxique. Un excellent logiciel à réserver aux inconditionnels du genre et possédant de bonnes notions d'anglais.

NOTE GLOBALE : 15/20



TOKI

Ca y est ! La société Ocean nous refait une crise de calcaire en nous balançant la ritournelle de la belle princesse kidnappée. Pour éviter que la brave héros ne vienne délivrer sa bien-aimée "Bashtar, avec ses mains ensorcelantes, enflammées de maléfices et sa puissance bleue électrique a transformé Toki en un singe de Néanderthal" (cette phrase tirée in extenso de la notice livrée avec le jeu nous révèle l'une des vertus méconnue du gel Harpic WC !!!). Sans ce mode d'emploi absolument hilarant, Toki reste une très bonne adaptation du jeu d'arcade signé TAD. Allez je ne puis résister au plaisir de vous en livrer une dernière : "Le tableau des états se lit de gauche à gauche droite...".

NOTE GLOBALE: 16/20

SECRET OF THE



La maison d'édition Lucasfilm est réputée pour la qualité de ses jeux d'aventures graphiques, Zak Mac Kracken et Indiana Jones & The Last Crusade pour ne citer que ces deux titres. Avec Secret Of the Monkey Island, cela dépasse l'entendement. L'aventure est menée tambour battant au rythme d'un scénario et d'une mise en scène que ne renieraient pas Monsieur Georges Lucas.

Tout débute par un jouvenceau qui débarque à l'écran en proclamant qu'il veut devenir un redoutable pirate. Décidé à ne pas se laisser impressionner par les commentaires railleurs des habitants de l'île de Mêlée, Guybrush Treepwood (que certains prononcent Gavroche Tripouille) se présente devant le conseil des frères de la côte. Les trois ivrognes qui remplissent cette fonction ne semblent même pas remarquer la présence de notre brave aventurier. Lorsqu'enfin ces derniers lui demandent ce qu'il sait faire, Guybrush ne trouve rien de mieux à répondre qu'il est capable de rester dix minutes sous l'eau sans respirer. A cet instant, le joueur se demande vraiment ce qu'il est venu faire dans cette galère. Où diable les responsables de Lucasfilm ont-ils été dénicher un tel pantin?

LES TROIS EPREUVES

En choisissant parmi les dialogues proposés, les plus sensés (ce qui reste une opération délicate), le conseil des pirates autorise Guybrush à devenir l'un des leurs à condition de passer trois épreuves. Premièrement, Threepwood doit croiser le fer avec la Reine du sabre. Deuxièmement il devra dénicher un trésor sur l'île. Enfin, Guybrush doit s'introduire dans le palais du Gouverneur et y dérober une idole.

Rapidement, le joueur va dévouvrir que le rivage paisible affiché par l'île de Mêlée n'est qu'une couverture. Quel est donc la nature de cet homme nommé LeChuck qui semble terroriser les pirates de l'île ? Pourquoi le shériff de la cité place des bâtons dans les roues de Threepwood ? Quel que soit la direction suivie par Guybrush, le joueur ne manquera pas de voler de surprise en surprise. A chaque scène, le caractère frivole de ce brave garçon l'embarquera dans des situations à la limite de la catastrophe. Malgré ses quelques défauts, Guybrush charme les joueurs qui, en retour ne manqueront pas de le pousser à agir de façon inconsidérée. Par exemple, lorsque le marchand du village remet son échoppe à notre pauvre Threepwood en lui recommandant de ne toucher à rien, nous serions curieux de connaître combien de joueurs résisteront à la tentation (moi le premier !). Ce vice de



MONKEY ISLAND

pousser Guybrush sur le chemin de la stupidité est entretenu par la présence de scènes assez cocasses. En fait, en fonçant tête baissée dans cette direction, le joueur découvrira une multitude de situations absolument irrésistibles (essayez donc de discuter avec le chien de la taverne...). Bénéficiant d'une traduction en langue française de toute première qualité, Secret Of the Monkey Island est un succulent met de roi que l'ensemble de la famille sera avide de déguster.

Christian ROUX

Editeur: LUCASFILM GAMES
Genre: JEU D'AVENTURE

LOGICIEL
Jeu: Français
Manuel: Français
Joueurs simultanés: 1

COMMANDES
Joystick: N
Souris: O
Clavier: N

APPRECIATIONS
Scénario: 20/20
Graphisme: 19/20
Animation: 17/20
Musique: 19/20
Bruitages: 16/20
Jouabilité: 19/20
Manuel: 18/20
Intérêt: 20/20
Age minimum: 12 ans
Durée de vie: 2 mois

NOTE GLOBALE : 20/20





GAGNEZ UNE COMPILATION !!!

Après avoir goûté aux aventures de Guybrush Threepwood, nous ne pouvions nous empêcher de partager notre joie avec nos lecteurs. A cette occasion, la maison d'édition Ubi Soft et votre revue favorite s'associent pour offrir la somptueuse compilation Planète Aventure aux trois premières personnes qui se précipiteront chez leur revendeur pour acheter Secret of the Monkey Island. Adressez simplement à la rédaction une photocopie de votre carte de garantie Euro-Maintenance en inscrivant le texte suivant sur votre enveloppe :

AMIGA REVUE
Guybrush THREEPWOOD
5, rue de la fidélité
75010 PARIS



BOOLY

Ce nouveau logiciel de réflexion proposé par la société Loriciel permet de jouer avec les réactions en chaîne. Imaginez un carré rouge encadré par deux carrés jaunes. Le but du jeu consiste à obtenir trois formes de couleurs semblables. Lorsque le joueur clique sur l'une des figures, sa teinte ainsi que celle de ses voisines change (une jaune devient rouge et inversement). Chacun pourra faire l'expérience de ce casse-tête sur un bout de papier en prenant un W pour le carré rouge et un X pour les deux figures jaunes. Si ce petit problème se surmonte en deux passes, vous pouvez imaginez que la chose évolue lorsque l'écran se remplit de pièces colorés. L'idée est intéressante cependant comme tout bon casse-tête, le joueur s'en détourne lorsque son secret est percé.

NOTE GLOBALE: 15/20

ECO PHANTOM

Réaliser le test d'un tel produit relève de la gageure. En effet, le logiciel propose un système de protection totalement affolant.. Le programme demande de reproduire une figure géométrique composée de quatre éléments distincts. Pendant que le joueur tente de localiser la page du manuel où figure ce fichu code, le système demande déjà d'introduire la seconde partie de la figure. Le résultat est inévitable. le logiciel éjecte son acheteur; un comble... Dommage car le jeu semble intéressant (en s'appuyant sur l'unique mission à laquelle nous avons été autorisé à participer).

NOTE GLOBALE : NH/KG

PREVIEWS


La secte noire

LA SECTE NOIRE
Passionnée par le patrimoine culturel de la France profonde, la maison d'édition Lankhor nous propose un terrifiant séjour à Issegeac. Perché en plein coeur du Périgord noir, ce paisible village est soudainement frappé par d'étranges disparitions. L'exorciste de la région intervient et tout semble rentrer dans l'ordre. Mais pour combien de temps ? La Secte Noire est une nouvelle aventure signée Lankhor, faut-il en dire davantage ? Sortie en octobre.

ILS TIENNENT DANS LA MAIN
Aperçu à Londres lors du récent ECTS, les deux nouveaux modèles de joystick présenté par la société Logic 3 (filiale de Spectravidéo) gagnent enfin notre beau pays. Ces deux produits possèdent la particularité de tenir dans la main. Le Sting-Ray peut indifféremment être utilisé par un gaucher ou un droitier. Si sa forme générale rapellant celle d'un pistolet est harmonieuse, la position trop en avant du manche de direction a tendance à faire plonger l'ensemble lorsque l'utilisateur pousse ce dernier trop violemment. Son grand frère, le Manta-Ray ressemble à une coque qui vient reposer au creux de la main. Le maintien est idéal. Contrairement au Sting-Ray, ce modèle ne peut-être utilisé que dans la main gauche, la droite tenant le manche de direction. Les deux boutons de tirs situés sous la coque ne pouvaient être mieux positionnés. En revanche, la trop importante pression qu'il faut appliquer au troisième bouton (tombant sous le pouce gauche) rend sa présence totalement inutile. Le fait de placer en cet endroit le sélecteur de tir automatique aurait certainement été plus judicieux. Que ce soit le Sting-Ray ou le Manta-Ray, ces deux modèles de joystick font preuve d'une grande robustesse.

F15 STRIKE EAGLE II
Nous venons juste de découvrir une version avancée de ce superbe simulateur de vol présenté par MicroProse. Non seulement cette maquette reprend tous les éléments de la version PC mais elle utilise à merveille les capacités de l'Amiga. Les planches graphiques sont riches en couleurs, les animations fluides sans oublier la présence d'un "avion-radio" qui permet de s'envoyer en l'air sur les ondes entre deux bombardements.

PETER PAN
Steven Spielberg revient sur le devant de la scène avec une production dont le budget de réalisation est évalué à plus de 100 millions de dollars. Ce gigantesque projet se contente de donner une seconde jeunesse à Peter Pan avec Dustin Hoffman dans le rôle du Captain Hook, Robin Williams dans celui de Peter Pan, Julia Roberts incarnant Tinkerbell et Bob Hoskins sous les traits du Pirate Smee. Cet événement cinématographique prévu pour les fêtes de fin d'année sera accompagné par la sortie d'un logiciel signé Ocean.

RETOUR VERS LE PASSE

La maison d'édition Loriciel retourne à ses premières amours. Non, il ne s'agit pas de l'Oric mais tout simplement de L'Aigle d'or, l'illustre ancêtre des jeux d'aventure à imposer sa loi sur un ordinateur familial (Oric et CPC). L'Aigle d'or 2 entrera-t-il dans la légende ? Réponse à la rentrée. Thunder Burner, le second titre annoncé pour la fin de l'année est un jeu d'arcade qui met en scène un robot. Ce robot se déplace dans un univers en trois dimensions et peut à loisir se métamorphoser en avion.


F15 STRIKE EAGLE II

AETERNAM
Les auteurs de Drakkhen n'entendent pas jouer des gammes sur un seul registre. Accordant leurs instruments à l'abri des regards indiscrets, ces talentueux créateurs ont composé une oeuvre magistrale à même de faire fondre le plus mélomane des mélomanes. Cette ochestration porte un nom : Aeternam, un logiciel qui s'inscrit parfaitement dans la lignée de Secret of the Monkey Island. L'aventure se déroule sur un archipel de six îles et met en scène un jeune héros en mal de sensations fortes. En début de partie le joueur se présente auprès d'un haut dignitaire. Ce dernier acceptera de confier une mission de confiance au personnage s'il justifie de ses compétences en surmontant une série d'épreuves. Cette première partie de l'aventure se déroule à l'intérieur d'un somptueux palais. Par la suite le personnage sera amené à parcourir un monde extérieur représenté en trois dimensions pour gagner de nouveaux lieux insolites. Depuis Drakkhen, ces paysages ont gagné en réalisme par la présence de reliefs et une gestion des conditions climatiques. En dehors des missions principales confiées au joueur, le programme proposera une multitude de quêtes annexes (le héros pourra ne pas en tenir compte comme dans tout bon jeu de rôle qui se respecte). Si la majeure partie du jeu se présente à l'image de Secret Of the Monkey Island, c'est-à-dire sur fond de plans fixes, Aeternam fait exploser l'écran en projetant de véritables dessins animés à base d'images vectorielles (voir Dragon's Lair). L'accord final de la composition met en évidence une kyrielle de situations humoristiques assez irrésistibles qui ne manqueront pas de faire jaillir une cascade de bonne humeur. Prévu pour la fin de l'année aux éditions Infogrames, nous ne manquerons pas de revenir sur ce gigantesque projet dès notre prochain numéro.

Christian Roux

LES MEILLEURS DP DE L'AMIGA

1117 - WINDSURF ANIM' DISK 1
Superbe animation en en image de synthèse d'un surfer évoluant sur de hautes vagues... Très beau. Nécessite 2 Mo de RAM. En deux disquettes.

1118 - WINDSURF ANIM' DISK 2
La seconde disquette.

1119 - THE RISING FORCES
Mégadémo basée sur des effets de scrollings RVB du meilleur effet. Produite par le groupe Demons, il s'agit de la démo ayant remporté le dernier concours PDS FREE LINE.

1120 - X-MAS DEMO
Egalement primée pour le concours Pds Free Line cette démo produite par le groupe Synergy vous emmenera en compagnie du Père Noël à la recherche de la disquette perdue... Egalement deux autres démos de bonne qualité sur ce disk.

1121 - DEPECHE MODE MUSIC-DISK
Présenté par le groupe Symbiosis, ce music-disk vous propose six titres de Dépêche-Mode. Dans l'ensemble très bon et bien réalisé.

1122 - THE DETONATION SLIDE
Un slide show d'images réalisé avec le logiciel Deluxe Paint III ayant pour sujet divers héros en passant par Swartzy, Freddy, Robocop, Turtle Ninja... Une création originale de Gordon Smith.

1123 - THE FARSIDE
Slide show d'images digitalisées de dessins humoristiques... Pour les collectionneurs...

1124 - AGATRON SLIDESHOW 12
Un autre slide-show d'images fantastiques en ray-tracing de Tobias Richter... Toujours aussi génial.

1125 - QUARTZ SLIDE 1
Slide-show original d'images "rippées" de divers jeux connus, avec en bonus, l'image d'une porsche d'une superbe qualité. Nécessite 1 Mo de mémoire.

1126 - DAZ'S DIGISHOW 5
Plusieurs bonnes musiques accompagnées d'images d'avions de chasse de l'US Air Force. Des digitalisations excellentes.

1127 - WAY OUT WEST
Slide-show d'images digitalisées tirées des films des Laurel & Hardy, en noir et blanc...

1128 - SNAPSHOT DIGISHOW 1
Un slide show de superbes images digitalisées, vraiment très belles.

1129 - SNAPSHOT DIGISHOW 2
Un autre slide de superbes images digitalisées de haute qualité.

1130 - TOOMUCH 3D
Une très jolie animation VidéoScape 3D où vous voyez évoluer un vaisseau spacial à l'intérieur d'un écran Amiga, puis sortir dans votre bureau... Nécessite 1 Mo de mémoire..

1131 - CLOTHES-PEGS
Une très belle démo italienne ! Animation 3D en ray-tracing réalisée avec le logiciel Sculpt 4D.

1132 - SPACED OUT 1
Huit morceaux de musique de très bonne qualité... Le tout super bien présenté avec un système d'écrans multiples... Très bon. Une production du groupe Magnetics Fields.

1133 - SPACED OUT 2
Même chose que la disquette précédente avec à nouveau huit nouveaux morceaux de musique.

1134 - SLIDE SHOW MARVEL 6
Les Comic's slides de Laurent Burnier sont toujours très prisés des amateurs... En voici donc un tout nouveau...

1135 - NIKE DEMOS 2
Juggette Démo 2 : dans la série des Jongleurs, voici le retour de Jugette aux prises avec le Jongleur. Une anim' pleine d'humour. Late Night : une autre animation humoristique, c'est très bien fait, malheureusement les paroles sont en anglais ; Terminal : une autre anim' humoristique.

1136 - DEMO MUSIC VOL. 1
Une dizaine de très bons morceaux de musique... Uniquement des morceaux de choix.

1137 - MUSIC DISK FIVE
Quatre morceaux de musique house bien mixés.... Excellente réalisation.

1138 - SYNTH MUSIC 6
Trois super morceaux de musique de synthé... Oxygène-IV. Drag Racer et Where Were You...

1139 - ALCATRAZ - PANIC
Trois morceaux de musique présentées par le groupe Alcatraz bien connu pour ses géniales mégadémos. Mastermix, Orbital et Space Galaxy.

1140 -SYNTH MUSIC 5
Trois super morceaux de musique de synthé... Madonna, Vogue, et Justify my love et Special Dr Awesome.

1141 - LONDON BEAT
Présenté par Two Bad Boyz, il s'agit d'un excellent remix.

1142 - VOGUE MUSIC
Présenté sous forme d'un compact disc digital, voici quelques excellens morceaux de musiques réalisés avec SoundTracker.

1143 - GHOST POOL
Très belle animation en ray-tracing 3D représentant un billard avec lequel joue un fantôme... Une excellente réalisation nécessitant un Méga de mémoire pour être admirée.

1144 - TRON ANIMATION 1/2
Il s'agit d'une reprise sur Amiga de la séquence "Light Cyrcle Duel" du film Tron, présentée sous forme de plusieurs animations. Cette démo est complètement géniale, la qualité, le respect de l'idée du flim, les bruitages... Tout est génial. Prenez absolument cette démo, vous ne serez pas déçu... Il vous faudra tout de même 1 Mo de mémoire. En deux disquettes. Il est possible d'installer cette démo sur un disque dur.

1145 - TRON ANIMATION 2/2
La deuxième disquette de cette démo.

1146 - LUXO TEENAGER
Animation en image de synthèse tirée des créations de John Lassiter... Histoire de l'éducation d'une petite lampe de bureau par sa mère... Excellente réalisation très proche de l'animation originale présentée à Imagina. Nécessite 1 Mo de mémoire.

1147 - NBS ANIMATIONS DISK
Quatre belles animations : Tree Frog animation, Window Man, Walking Man, Hammer animation.

1148 - STAR TREK ANIMATION
Le vaisseau Enterprise évoluant dans l'univers... Une animation de Tobias Richter.

1149 - RAIDERS OF THE LOST ARK
Animation en noir et blanc d'un extrait du film "Les aventuriers de l'arche perdue"... Très bon rendu. Nécessite 1 Méga de RAM.

1150 - HAM IMAGINATION
Très très beau slide show d'images HAM de grande qualité... De très très belles digitalisations dont certaines illustrent les pages du présent catalogue.

1151 - THE TATE GALLERY 2
Slide show d'images digitalisées, de dessins Deluxe Paint, et d'images raytracées. Un ensemble de qualité.

1152 - SDI SLIDE SHOW 1
Slide d'images Dpaint très travaillées... Beaucoup de travail pour ce nouveau groupe français et un résultat très probant.

1153 - SDI SLIDE SHOW 2
Un second slide show du même groupe, dans le même style.

1154 - AGATRON HUEY ANIM.1
Une vouvelle production de Tobias Richter, cette fois ci, on abandonne Star Trek pour aller faire un tour en hélicoptère. Animation réalisée avec Vidéoscape 3D. Comme d'habitude très très bon. Nécessite 1 méga.

1155 - MORE CLASSI ANIM'S 3
Cinq animations : Jessica Crédit Anim, NBS Check, Cound Chuckula, Robo-Chuck, Nother Alien 4, Contact Anim. Toutes ces animations sont de Steve Packer.

1156 - AGATRON ANIMATION 30
Nouvelle animation 3D d'un vaisseau galactique... Toujours aussi bien ! Nécessite 1 méga de RAM.

1157 - TALKING COLORING BOOK
Logiciel éducatif à l'attention des tout petits... Vous devez colorier un livre d'images à l'aide de crayons de couleurs... Logiciel assez ancien, mais bénéficiant d'une très bonne réalisation.

1158 - THE PIC SHOWN
Slide-Show d'images très originales. Il y en a peu, mais elles sont d'excellente qualité.

1159 - TFC ANIMATIONS 1
Plusieurs animations réalisées avec Fantavision et Deluxe Paint III, l'ensemble est très moyen.

1160 - PHENOMENA ENIGMA
Ha que voilà une très belle Méga-Démo !!! Le groupe Phenomena se déchaîne et nous propose ici une méga-démo incontournable... Une des plus belles. A ne louper sous aucun pretexte.

1161 - ADS ANIM'S
Cinq animations 3D réalisées avec Vidéoscape 3D. Très jolies, mais un peu courtes. Fonctionne avec 512 Ko.

1162 - LEAVING SPACE OFFICE
Encore une splendide animation du génial Tobias Richter réalisées avec le logiciel Reflection. Nécessite 1 méga.

1163 - ARMAGEDDON DEMO
Une excellente mégadémo entièrement programmée sous Amos par le groupe Syntex, présentée à la façon d'un jeu. Une très belle réalisation.

1164 - FAMILY HISTORY BASE
Programme de gestion de fichiers, dédié au traitement de données généalogiques, écrit en anglais et développé en Amos.

1165 - SIMON SAY COLOURS
Reprise sur Amiga du célèbre jeu Simon... Vous devez rejouer une série de notres après l'ordinateur, un classique bien réalisé. Space Maths est un logiciel éducatif programmé en Amos, destiné à aider les jeunes enfants dans l'apprentissage des opérations arithmétiques de base.

1166 - TILE TRIAL
Une excellente réalisation pour ce jeu de puzzle mobile réalisé sur Amos.

1167 - MORE ANIM'S DISK 3
Six autres animations de Steve Packer, toujours dans le même style...

1168 - MORE ANIM'S DISK 4
Cinq autres animations de Steve Packer : Giga Crédit Anim, Bat-Chuck, 100% Wicked Game Boy, Bat-Chuck 2, Super-Chuck.

1169 - ANIMATION FINALE
Un autre nouveau volume d'animations réalisées par Steve Packer, Crédit Anim 5, Aqu'Chuck, Cyber-Punk-Chuck, Mother Alien 3, Run on Water et Coke Contact Anim.

1170 - FRUIT MACHINE
Ni plus ni moins qu'une super machine à sous, comme au Casino, collectionnez les fruits et à vous la fortune... également un autre jeu de mémorisation... le tout en Amos.

1171 - CHAINSAW DEATH
Jeu d'aventure où vous vous déplacez dans un labyrinthe 3D, réalisation de très bonne facture. Nécessite 1 Mo.

1172 - TRON 2 ANIM'
Animation 3D de Tobias Richter reprenant une scène du film Tron où un De-aktivator détruit un tank. Nécessite un méga de mémoire.

1173 - CAN YOU PICTURE IT 1/2
Un jeu de puzzle mouvant... vous avez bien lu. Complètement démoniaque ce truc. C'est également programmé en Amos et cela tient sur deux disquettes. Attention, c'est très difficile.

1174 - CAN YOU PICTURE IT 2/2
La seconde disquette.

1175 - ANIMATIONS DISK 1
Huit animation de Steve Packer...

1176 - PROLOGIC INTRO-PACK 1
Quatorze intros du groupe Prologic. Dans l'ensemble assez classique avec toutefois quelques bons morceaux.

1177 - ENSIGNIA DEMOPACK
Sept démos très bien réalisées avec de bons graphismes et d'excellentes musiques.

1178 - MADNESS MEGADEMO
Une super production du groupe Anarchy, c'est assez classique mais fort bien réalisé.

1179 - JOKER MEGADEMO
Trois super-démos, Ulimited Bobs, Lucky Luke (musique), et Art démo (un magnifique slide show).

1180 - ACME MEGADEMO
Une bonne mégadémo, sympa, mais sans plus, les musiques sont bonnes, le reste relativement classique.

BON DE COMMANDE

A retourner à

PDS FREE LINE - 7, rue de Coursic - 64100 BAYONNE
Tél. : 59.59.19.37

NOM	
Prénom	
Adresse	
Code Postal	
Ville	
Nombre de disquettes commandées :	
Prix unitaire 15 F	
Option envoi en recommandé (15 F) :	
Montant total à payer	
Signature	
Important : Signature des parents obligatoire pour les mineurs.	

995	996	997	998	999	1000	1001	1002	1003	1004
1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014
1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024
1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034
1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044
1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054
1055	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064
1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074
1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084
1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094
1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104
1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114
1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124
1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134
1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144
1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154
1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164
1165	1166	1167	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174
1175	1176	1177	1178	1179	1180				

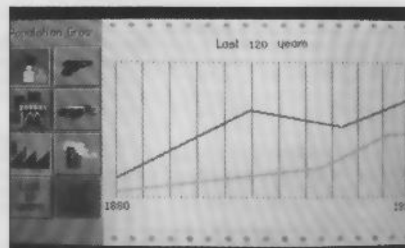
Pour commander, cerclez les numéros des disquettes qui vous intéressent dans la grille ci-contre, puis retournez votre commande accompagnée de son règlement à PDS FREE LINE, 7 rue de Coursic, 64100 BAYONNE

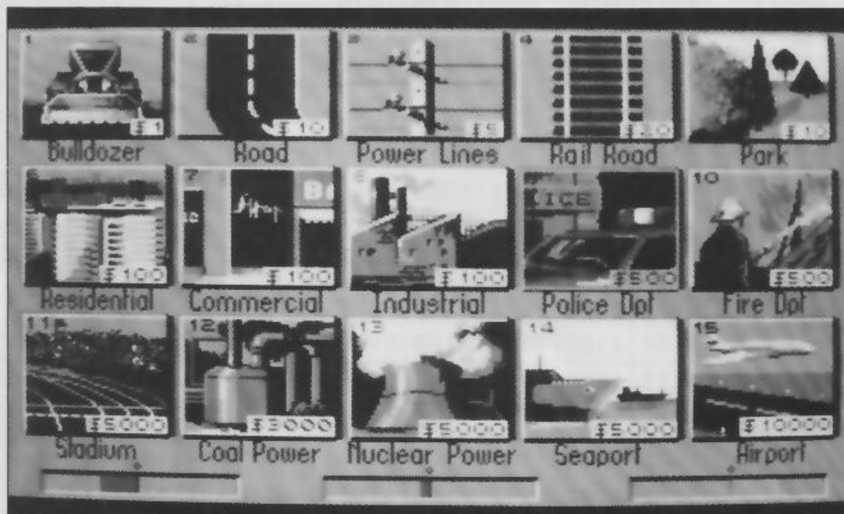
CDTV : ENTRE TERRE ET CIEL

Les premiers titres pour CDTV naviguent entre terre et ciel. En attendant la sortie officielle d'applications à caractère éducatif ou encyclopédique (bases de données et autres ouvrages de référence), nous devrons nous contenter de labourer des sols arides avec Sim City entre deux explorations de la voûte céleste à bord de l'European Space Schuttle Mega.

Commençons notre voyage par un séjour au pays de Sim City, la cité où le joueur est roi. En début de partie le joueur se retrouve en présence d'une terre vierge. Un tel paradis terrestre ne manque pas d'éveiller les appétits des promoteurs qui ne rêvent que d'une chose, devenir maire d'une mégalopole. Outre de conséquentes ressources financières, un tel objectif réclame une aptitude à garder les pieds sur terre pour éviter de sombrer sous la pression de ses concitoyens. Pour faire ses premiers pas, le jeune maire dispose d'un curseur rectangulaire qui se déplace à l'écran par une simple action sur les touches fléchées de la télécommande. Ce curseur délimite une surface de terre sur laquelle le joueur pourra intervenir en pressant la touche A. Cette action affiche à l'écran une série de quinze icônes qui permettront de poser les premières fondations de la cité. Il ne faut cependant pas perdre de vue que le maire ne fait que donner des directives, en aucun cas il ne pourra obliger les citadins à venir peupler une banlieue maussade en bordure d'une Z.I.P. Tout l'intérêt du logiciel consiste à organiser les constructions de façon à satisfaire une majorité de personnes. Zones résidentielles, centres commerciaux, usines, aéroports, bassins portuaires, stades, parcs, centrales électriques, casernes de pompiers, commissariats et tout le réseau de communication terrestre devront cohabiter en parfaite harmonie. Si le joueur ne désire pas se pencher sur le sort de ses contemporains, une option lui permettra d'ériger une cité médiévale, de dresser une colonie de cow-boys ou de dompter un univers futuriste. En guise de titre ludique, Sim City fait montre d'un véritable caractère éducatif. Un monument incontournable ! Sim City est une oeuvre originale de la société Maxis. Adaptation CDTV proposée par la maison d'édition Infogrames.







E.S.S. : L'ETOFFE DES HEROS

Trop petite pour satisfaire les appétits des plus voraces, la planète bleue est devenue un gigantesque tremplin permettant aux hommes de gagner d'autres cieux. De rebondissements en rebondissements, la grande épopée des voyages spatiaux s'inscrivait dans les pages de l'histoire. Cette histoire nous est aujourd'hui contée dans son intégralité par la maison d'édition Coktel Vision. ESS (European Space Schuttle) se propose d'associer la magie d'un grand simulateur avec une série de documentaires audiovisuels des plus édifiante. De nombreuses images d'archives (séquences digitalisées) empruntée à la NASA et au GLAVCOSMO



CDTV

(l'équivalent soviétique de la NASA) servent de support au logiciel. Au total, l'œuvre comporte 200 Mo d'images et 300 Mo de sons. Nous sommes bien loin de l'ère de l'unique Mo contenu sur une disquette. Mais laissons plutôt la place aux images.

Christian ROUX



L'UTILE ET L'AGREABLE

Les vacances, c'est court, rare, donc précieux. Alors pas question de bûcher comme des "bêtes" pendant cette période bénie des dieux. L'utile doit parfois laisser la place à l'agréable. Quoique, ce n'est pas le cas de certains éducatifs...



En effet on peut tout à fait joindre l'utile à l'agréable, et c'est le cas des éducatifs de la série "Fun School 3" de Database Educational Software. Les enfants peuvent apprendre des choses passionnantes en ayant uniquement l'impression de jouer. Quant à ceux qui ont besoin de mettre leur français à jour avant d'aborder l'important passage en 6ᵉ, je ne saurais trop leur conseiller de se faire aider par Adi le petit extra-terrestre qui leur permettra de se réapproprier l'usage correct de notre belle langue dans la joie et la bonne humeur.

S'il vous sera facile de vous procurer Adi français CM2, actuellement distribué dans de nombreux points de vente, ce ne sera malheureusement pas aussi simple de mettre la main sur les produits Fun School 3. Ils sont en "V.O." (c'est-à-dire logiciel et notice en anglais) et apparemment pas encore distribués dans notre douce France (snif !). Il nous a paru néanmoins intéressant d'en parler car ce sont d'excellents produits qui peuvent être d'une grande aide à tout enfant débutant l'anglais (en 6ᵉ, 5ᵉ ou en maternelle bilingue), pour peu qu'il ait des parents possédant quelques bases d'anglais... et débrouillards pour se les procurer en Angleterre. N'oublions pas les professeurs d'anglais, pour qui ce type de démarche est un jeu d'enfant, pourront faire profiter de leur "aisance" linguistique à nombre de leurs amis et parents d'élèves. Je voudrais de plus rappeler à tous ceux qui l'ont déjà oublié qu'aux temps héroïques des pionniers de la micro-informatique, tout était en anglais, et que nombre d'entre vous qui nous lisent aujourd'hui y ont survécus, preuve irréfutable de nos capacités d'adaptation lorsque quelque chose nous intéresse vraiment. A vous de jouer !

FUN SCHOOL 3 FOR THE UNDER 5S

Ce logiciel est composé de six jeux différents :

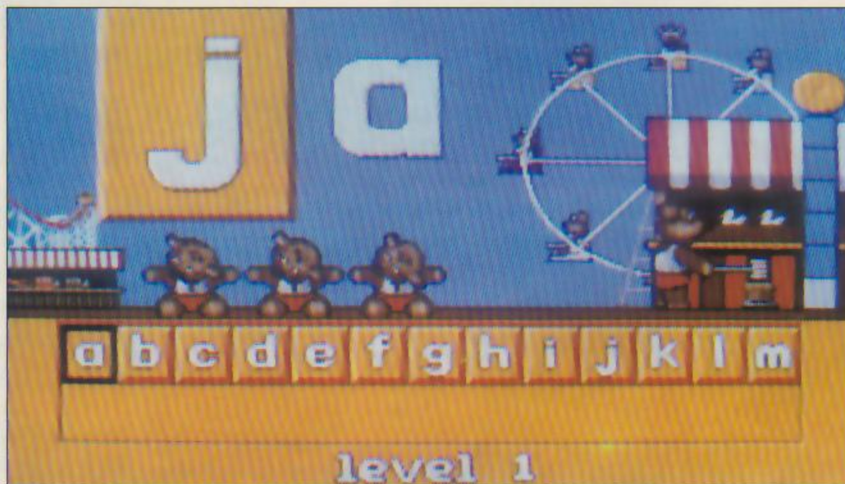
– MATCHING : un petit ours tente de monter à un arbre pour attraper des pièces d'un penny posées sur les branches. Afin de l'aider, l'enfant doit dans un premier temps sélectionner une forme géométrique puis en retrouver une, identique . Lorsqu'il réussit, le petit ours escalade une partie de l'arbre, attrape un penny et le fait tomber dans une tirelire en forme de cochon rose au pied de l'arbre. Le jeu continue jusqu'à ce que l'ours ait atteint la dernière pièce.

– ACTIONS : notre ami l'ours se met à ta disposition pour accomplir le type d'action que tu désires réaliser parmi les suivantes : sauter, jongler, manger, lire, danser... Pour ce faire, tu disposes d'une rangée de verbes d'action. Il te suffit de cliquer sur celui que tu veux voir exécuter par le petit ours (appelons-le Teddy, c'est plus sympathique et cela évitera les répétitions....).

– GALLERY : ce jeu se déroule dans un musée. Les tableaux sont superbes, malheureusement une personne mal intentionnée a déplacé les légendes inscrites sous chaque tableau. Tu dois retrouver le nom correspondant à chaque objet et le replacer à l'endroit prévu en utilisant les flèches directionnelles.

– COUNTING : une scène bucolique et charmante s'affiche, suivie de questions sur le nombre d'objets représentés (combien y-a-t-il d'ours, de fleurs, d'arbres...?). Lorsque tu as bien répondu, Teddy monte une marche de l'escalier qui le mène à son pot de miel et une seconde image apparaît, représentant le jeu suivant. Le nombre d'éléments constituant l'image change à chaque fois. Le jeu se termine lorsque Teddy réussit à atteindre son trésor sucré.

– LETTERS : Teddy se rend à la foire avec trois amis. Chacun d'eux aimerait bien déguster une glace, mais ils ne sont pas riches. Comment faire ? La solution réside dans le fait que Teddy parvienne à allumer le clignotant de la machine à mesurer la force. A chaque fois qu'il y parviendra, un de ses amis recevra une glace. Une lettre géante clignote, et tu dois retrouver la lettre identique dans un alphabet situé en bas de l'écran. Au bout de six réussites, la machine clignote.



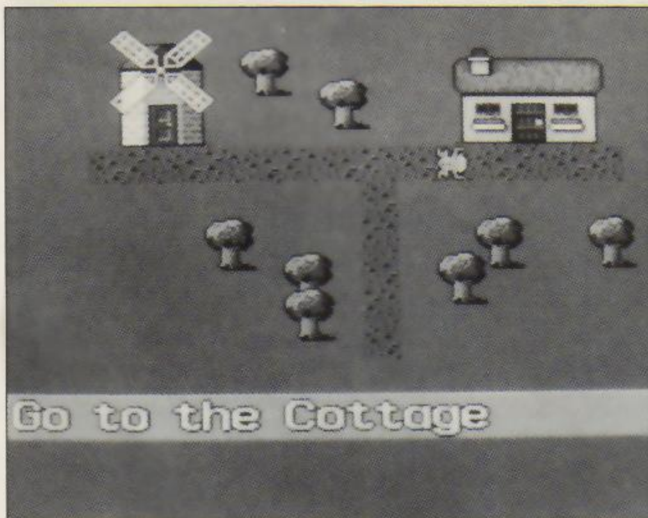
Fun school 3 for the under 5 S.

– PAINTING : Teddy voulant réaliser un tableau, décide de représenter une ferme. Mais il a besoin de tes conseils avisés en ce qui concerne le choix des couleurs. Tu dois déterminer une couleur pour chaque élément (les murs, le toit, la porte, le ciel..., etc.), en sélectionnant le nom de la couleur désirée. Une fois la ferme dessinée, tu peux y ajouter des vaches, des cochons, des poules, etc.
Puis tu dois colorier le tracteur. Ceci fait, tu le verras s'éloigner rapidement de la ferme.

Chacun des jeux comporte plusieurs niveaux de difficulté, permettant de moduler les efforts de l'enfant. Fun School 3 Under 5S ayant été conçu pour des jeunes Anglais de moins de cinq ans est très simple d'utilisation. L'accès au jeu se fait uniquement avec la barre d'espacement, la touche return, les flèches directionnelles, la touche F10 et la touche Esc. Cette facilité d'emploi alliée à la simplicité relative des jeux facilitera également la tâche d'enfants plus grands, en leur permettant de se concentrer en priorité sur le vocabulaire anglais à intégrer. Hormis les enfants dont les parents souhaitent voir aborder l'anglais très tôt, ce logiciel semble idéal pour un élève de sixième ayant déjà effectué quelques mois d'anglais. Mais j'allais oublier un point d'importance, un badge de notre sympathique ourson est fourni avec le logiciel. Il est vrai qu'actuellement c'est la mode des pin's.

FUN SCHOOL 3
FOR THE 5S TO 7S

Comme son prédécesseur Fun School 3 For the 5S to 7S est composé de six jeux.
– JOURNEY : comment traduit-on journey ? par voyage, excursion ? Nous allons en effet et de ce pas visiter différents



Fun school 3 for the 5S to 7S.

lieux (château, moulin, église, etc.) en compagnie d'une grenouille. C'est elle l'héroïne de ce programme et il me semble urgent de la baptiser. Nous l'appellerons donc Froggie pour plus de simplicité et d'intimité (encore faut-il apprécier ces bestioles, mais ceci est une autre histoire). Froggie s'en va

L'UTILE ET L'AGREABLE

donc gambadant par les chemins. Le but de son parcours s'affiche en bas de l'écran et il revient alors à l'enfant de la diriger en lui donnant des ordres (devant, derrière, à gauche, à droite), en tapant au clavier les initiales de chaque injonction (F pour Forwards, B pour Backwards). Jusqu'ici tout va bien, mais cela se complique pour Left car il faut trouver le L sur le clavier de votre Amiga qui bien sûr n'est pas un clavier anglais. Mais nous n'allons pas passer la nuit sur ce point de détail. Tant qu'il ne s'agit pas d'écrire un roman avec un logiciel anglais sur un clavier français, ces petits inconvénients stimulent le sens de la recherche dans les jeunes têtes bien faites et font tout le charme des logiciels étrangers...

– COLLECT : nous retrouvons notre chère Froggie dans une mare (ce qui, soit dit en passant, me semble un endroit fort indiqué pour une grenouille). Malheureusement, sa mare n'est pas dans l'état d'ordre qu'elle désirerait. Des chiffres et des signes cabalistiques (+, =) traînent sur les magnifiques nénuphars. La seule façon de nettoyer la mare consiste à remettre en ordre ces puzzles mathématiques. Froggie, sautant de nénuphar en nénuphar, va chercher un 6 puis un signe +, puis un autre 6 et le signe =, et enfin le chiffre 12. Et là, une fois l'opération terminée, la mare se nettoie comme par miracle. Froggie est heureuse, mais cela ne dure pas car, une nouvelle opération en pièces détachées fait surface...

– TOYSHOP : tu te trouves dans une boutique et tu dois retrouver les articles dont les noms s'affichent sur l'écran, dans un rayon rempli de jouets. Lorsque tu réussis, le caissier apparaît l'air satisfait et le prix de l'objet choisi s'affiche sur la caisse enregistreuse. Mais ceci n'est que le premier niveau de ce jeu qui te permets de prendre contact avec la monnaie anglaise, de te familiariser avec les "pounds" et les "pences" et d'apprendre à les ajouter et à les soustraire.

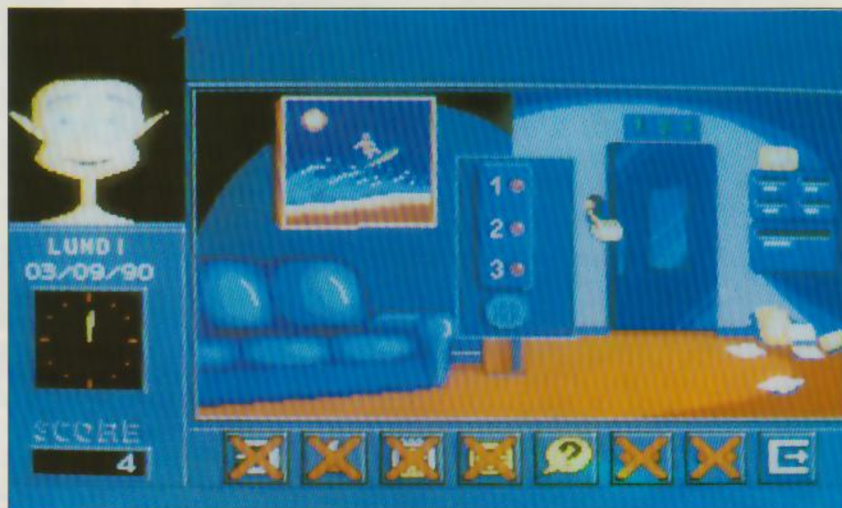
– ELECTRICITY : comment circule l'électricité avant d'arriver dans l'ampoule qui t'éclaires ? C'est ce que se propose de te faire découvrir ce jeu en te familiarisant avec tous les éléments qui favorisent ou empêchent le passage de l'énergie (les matériaux conducteurs et ceux qui ne le sont pas (bois, plastique), les commutateurs (ouverts, fermés), les "vides", etc. A partir de ces données, tu vas tester divers circuits en examinant s'il peuvent ou non fonctionner, puis les remettre en état de marche s'ils ne sont pas opérationnels.

– FUNTEXT : ce jeu est composé de plusieurs grands fichiers traitant de sujets tels que les animaux, le temps (intérêt typiquement britannique), les transports, les dinosaures et les voyages. Chaque fichier est lui-même découpé en menu principal, sous-menus et diverses annexes qui t'apprennent des notions de plus en plus précises, et en élargissent chaque élément (cela fonctionne un peu comme un arbre généalogique). Chaque fichier comporte 30 questions (10 questions par niveau) portant sur ce que tu viens d'apprendre. Funtext est très bien conçu, ne serait-ce que le petit problème du clavier perçu comme QWERTY qui est quelque peu perturbant. Si malgré cette difficulté "énervante", tu es courageux, tu peux même créer et éditer tes propres fichiers.

– TIME : une grosse horloge apparaît et tu dois dire l'heure qu'elle indique en cliquant sur plusieurs options (quarter to, quarter past, o'clock et half past) et sur un pavé numérique comprenant les chiffres de 1 à 12. En résumé, c'est un jeu qui sert à apprendre à lire l'heure.
D'un niveau d'anglais quelque peu supérieur au précédent, Fun School 3 For the 5S to 7S est un logiciel qui en dehors des petits anglophones de 5 à 7 ans sera très apprécié de tout enfant ayant effectué au moins une année d'anglais. Détail important, un badge représentant Froggie est founi avec le programme.
Prix : N.C.
Edité par Database Educational Software
Europa House
Adlington Park
Adlington
Macclesfield. SK 10 4NP

ADI FRANCAIS CM2

Tu travailles dans un grand quotidien et c'est en circulant à travers les étages de l'immeuble que tu vas peu à peu améliorer ton français.
Au premier étage, service des "dossiers spéciaux", tu vas exercer tes connaissances en grammaire à partir de thèmes d'actualité comme la drogue dans le monde, le tunnel sous la Manche, le tour de France cycliste et les voyages.
A partir du dossier Drogue, tu vas effectuer des exercices ayant trait à la phrase. Prenons un exemple : "Le blanchiment de la drogue, quel scandale !" ; est-ce une phrase nominale ou une phrase verbale ? Un cheval franchissant victorieusement un obstacle t'apprends qu'il s'agit bien d'une phrase nominale. Par contre "sans drogue, vivons libres." est une phrase verbale.
Un examen du dossier Tunnel va t'aider à aborder le groupe verbal. Quant au dossier Tour de France, il te



Adi Français CM2.

EDUCATIFS

permets d'appréhender le groupe nominal, et le dossier Voyages t'emmènera dans le monde des pronoms.
A propos de voyage, et si on changeait d'étage (il faut un début à tout !) ? Le second étage est le service des "chroniques", découpé en salles des Actualités, des Projets, des Archives et des Modes de Vie. Cet étage est dédié à la conjugaison et t'entraîneras à travers la lecture des articles de la Communauté Economique Européenne, à la découverte du présent de l'indicatif, des temps du passé et du futur, ainsi que du mode impératif, conditionnel et subjonctif.
Puis lorsque tu auras acquis assez d'expérience au service des "chroniques", il te resteras à découvrir le service des "faits divers" au troisième étage. Là, tu pourras étudier l'orthographe lexicale (ressemblances phonétiques, homonymes lexicaux...) et l'orthographe grammaticale (pluriel et féminin des noms et adjectifs qualificatifs, homonymes grammaticaux, participe passé...) par l'intermédiaire d'histoires drôles.
Efficace et bien conçu comme toutes les applications Adi Français CM2 aidera chaque enfant à renforcer ses acquis et à localiser ses manques. Ces derniers étant particulièrement importants à combler avant d'amorcer le grand virage du secondaire.

Prix : 275 F la disquette environnement CM2 + la disquette application français.
Chaque nouvelle application : 175 F
Edité par Coktel Vision
5, rue Jeanne-Braconnier
Immeuble "Le Galilée"
92366 Meudon-La-Forêt Cédex
Tél. : 46.30.13.89

Laure Elhardy

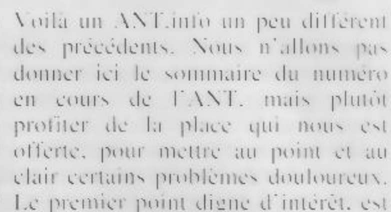
NEWS EDUCATIVES

ALCANTOR, LE NOUVEAU LANKHOR

Lankhor a créé Alcantor un jeu éducatif destiné aux 7-13 ans. L'histoire commence ainsi... Pour vous être opposé à un sorcier, vous êtes transformé en monstre répugnant errant dans les couloirs d'un château ensorcelé. Pour en sortir, il existe une seule solution : acheter des sorts magiques permettant de retrouver une apparence humaine. Pour gagner l'argent nécessaire, il vous suffit de répondre correctement à divers exercices. Il en existe de plusieurs sortes (11), qui font appel à l'observation, la logique, la mémoire, la notion du temps, la grammaire, le vocabulaire, l'orthographe et le calcul.
Deux niveaux de difficulté sont accessibles :
– pour les enfants du CP au CM1 (moins de 10 ans)
– pour les enfants du CM1 à la 5[e] (plus de 10 ans).
Alcantor sera disponible dans le courant de l'été, son prix est de 229 F. Nous attendons avec impatience la version Amiga dont nous vous parlerons plus en détails, sous peu. Pour vous donner un avant goût, nous vous livrons une photographie d'écran sur Atari ST, seule version disponible pour l'instant.

Lankhor - 84 bis, Avenue du Général-de-Gaulle 92140 - Clamart.

ANT: AU



Voilà un ANT.info un peu différent des précédents. Nous n'allons pas donner ici le sommaire du numéro en cours de l'ANT, mais plutôt profiter de la place qui nous est offerte, pour mettre au point et au clair certains problèmes douloureux. Le premier point digne d'intérêt, est la proposition que nous avons faite aux abonnés, de modifier les différentes possibilités d'abonnements de manière à ne plus proposer que deux formules : 5 ou 11 mois, toujours avec disquette. Ceci nous permettrait de doubler quasiment le nombre d'articles, tout en conservant le même nombre de pages, les articles étant alors dans le journal et tous les listings, sur la disquette.

C'est la formule adoptée par l'AmigaWorld Tech Journal, qui nous semble tout à fait cohérente. Reste à savoir si vous, lecteurs, l'adopteriez, d'où notre "référendum" (le mot est à la mode) maison. Envoyez-nous par écrit vos réactions, afin que nous nous fassions une idée sur son bien-fondé.

LE DEVKIT EST TEMPORAIREMENT AUX CHOUX

Cinq numéros de l'ANT ont déjà vu le jour, qui ont permis à cinq abonnés ayant participé au concours lecteurs, de gagner le fameux DevKit dont nous vous avons maintes fois vanté les mérites.
Pour mémoire, rappelons que ce kit de développement se compose du compilateur Lattice/SAS C 5.10, de l'assembleur Devpac II de Hisoft et des trois tomes des Rom Kernal Manuals (RKM) édités par Prentice Hall.

Malheureusement, quelques problèmes juridiques et financiers ont coupé court aux négociations entreprises avec les sociétés concernées, et nous avons dû nous résoudre à enterrer (provisoirement, j'espère) le DevKit.

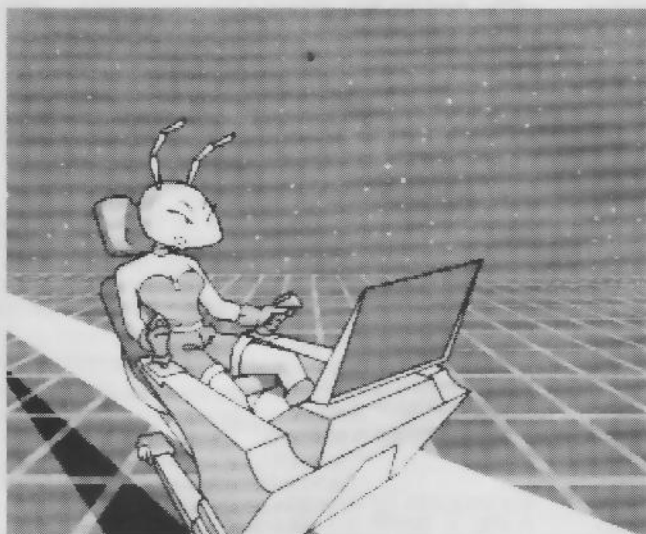
Pour nous faire pardonner auprès des cinq gagnants, nous leur offriront leur ré-abonnement gratuitement (11 numéros + disquettes) ainsi que quelques heures de connexion en T2 sur le 3615 ANT.

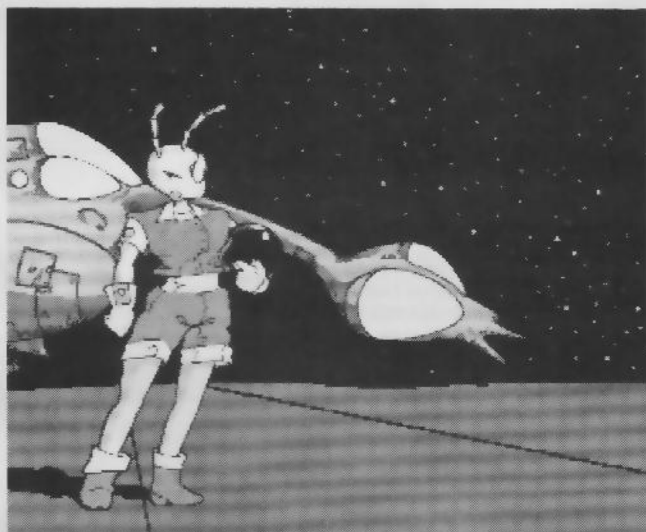
Du coup, le "Concours Lecteurs" disparait au profit d'une nouvelle rubrique, ou plutôt d'une ancienne qui effectue ainsi son come-back dans l'ANT : Transactor. Son but est de donner la parole aux abonnés qui désirent écrire des articles, faire partager leur point de vue sur telle ou telle partie de la machine, bref, profiter de la place qui leur est offerte pour s'exprimer. Ces articles, d'un maxmimum de trois pages, seront évidemment rémunérés, comme il se doit, listing(s) compris. Alors n'hésitez plus, ruez-vous sur votre clavier et au travail ! Nous attendons vos réalisations avec impatience.

L'ANT RECRUTE !

Dans le même ordre d'idée, nous avons besoin de vous : nous recherchons des collaborateurs (pigistes) pour alimenter les pages de l'ANT. Notamment, nous serions très heureux de pouvoir travailler avec des groupes de démo-makers désireux de montrer à tous leur

MISES POINT





Dessins de François Rimasson. Couverture n°24 de juillet/août (document supérieur), couverture n°26 d'octobre (documents ci-dessus). Et si François Rimasson nous réalisait une série de planches de BD d'une demi-pages ? Pourquoi pas !

savoir-faire. Si cela vous intéresse, appelez le **(1) 42.46.92.90** et demandez Stéphane. Les programmeurs système compétents peuvent aussi se faire connaître !

RE-ABONNEMENT

Beaucoup nous ont demandé pourquoi nous n'insérions pas directement le bon de ré-abonnement dans l'ANT, plutôt que dans Amiga Revue. Simplement parce que l'ANT ne disposant pas de pages de publicité, nous ne savions pas où le caser sans vous obliger à découper une page d'article, ce qui est toujours désobligeant...

Stéphane Schreiber

P.A.

AMIGA 500

VDS AMIGA 500 + EXT 512 K + DIVERS 2 000 F A590 2 Mo RAM (9/90) 2 500 F. NORDIC POWER 450 F LECTEUR 3 1/2 (ROTEC) 400 F. TEL : 39.13.94.63.

VDS AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR + 2 JOYSTICKS + NBRX LOGICIELS PRIX : 3 500 F TEL : 48.22.77.74 DEMANDER NICOLAS (93 EPINAY S/SEINE).

VDS AMIGA 500 + EXT 512 K : HORLOGE + INTERRUPTEUR GARANTIE + FACTURE + 2 JOYS + SOURIS + NBX JEUX ET UTIL. AU PRIX DE 3 490 F. DEMANDER ALEXIS 45.74.59.75.

VDS AMIGA 500 + A 501 + IN 500 52 (3 Mo RAM) : 4 500 F. MONITEUR 1084 S : 1 500F. DDA590 + 2 Mo RAM : 3500 F. LE TOUT + PSOUND ET LOGICIELS GRAPH : 10 000 F. (1) 45.84.85.13.

VDS A500 + 2 ND LECTEUR + EXT 512 K + 10 JEUX ORIGINAUX (FALCON) : 2 200 F PARFAIT ETAT (DEC 89) CLAIRET DENIS TEL: 64.30.41.02.

AMIGA 1000

VDS AMIGA 1000 PERITEL NBX DISK UTILIT. JEUX AMOS + SEKA + DPAINT 3 + DATAS TBE 3 000 F. VDS EXT 2 MEGA A 1000 SOUS GARANTIE : 2 800 F A DEB AU 41.45.00.13. LAISSE MESSAGES.

AMIGA 2000

VDS AMIGA 2000B + CARTE ACCELERATRICE A 2630/2 GARANTIE 2 ANS + DIGIVIEW GOLD 4.0 : 8 500 F. TEL : 35.48.43.33.

VDS AMIGA 2000 + MONITEUR HR + 2 DRIVES INTERNES + DIGITALISEUR DE SONS + 120 DISKETTES JEUX, DEMOS, SOURCES + LIVRES + REVUES VINCE : 42.70.25.79.

VDS A2000 + 1083S + CARTE XT + DD 20 Mo + CITIZEN 120 D + SOFTS (TURBO SILVER, DPAINT 3, PASCAL, FORTRAN...) : 11 000 F SS GARANTIE. TEL : 34.69.91.93.

VDS CAUSE DOUBLE EMPLOI AMIGA 2000B + GVP 68030 + 68882 (A3001) + DD 40 Mo + MON. COUL. STE + LOGICIELS. 3 MOIS SOUS GARANTIE GVP. LE TOUT 21 000 F. EQUIPE. TEL (16) 83.20.70.47.

VDS AMIGA 2000 68030 A 25 MHZ + 1084 + 7 Mo RAM + HD 60 Mo + SUPERBASE PRO + XCAD DESIGNER + EXCELLENCE + CAO 3D : 15 000 F. TEL : 65.42.66.71. HB. MR LAROCHE.

URGENT **VDS** AMIGA 2000 + CARTE PC + LECTEUR EXTERNE + SUPERBASE PRO + DBMAN 5 + LATTICE C + DPAINT 3 + JEUX. DISK PC 20 MG. (1) 42.46.97.74.

DIVERS

GRAPHISTE VEND LOGICIEL DELUXE PAINT III, NEUF, 500 F. CONTACT : 42.61.73.07. (REPONDEUR).

VDS DDUR 20 Mo + SCSI AUTOBOOT + GENLOCK A 2300 PAL + ORIGINAUX : SCULPT, ANIM4D, PRO + AUDIOMASTER + SOUND OASSIS + DELUXE APINT : 6 000 F (+ AMSTRAD 6128) TEL : 60.78.16.99.

VDS SEGA 62 CARTOUCHES + CARTES A 50 % DU PRIX D'ACHAT (CAUSE AMIGA 2000). LISTE + PRIX CONTRE 1 TIMBRE : BRUNO BERNOLD 9 R. HELVETIE 74100 AMBILLY.

VDS TRAITEMENT DE TEXTE "PAGE SETTER" 1 200 F. PRISE MIDI POUR AMIGA 500 F. TEL SOIR AU 43.03.60.48.

VDS NON UTILISATION LOGICIELS NEUFS ORIGINAUX AVEC BOITE ET DOCS PRIX TRES INTERESSANTS LISTE SUR DEMANDE C.T.V. 88380 ARCHES TEL : 29.32.76.58.

VDS CARTE XT + DRIVES 1/4 POUR A 2000 PRIX 1 700 F TEL : 84.28.04.01 OU 84.22.66.07. HEURE DES REPAS.

VDS UNIQUE LA CUISINE SUR VOTRE AMIGA VDS ENCYCLOPEDIE REPRESENTANT TOUTES LES REGIONS DE NOTRE TERROIR PRIX 269 F PROG.REUTI. (1) 47.56.06.02.

VDS THE DIRECTOR, L-C-A, INSTANT MUSIC MORTVILLE MANOR, LE LOT : 400 F AMIGA REVUE N°4 A 23 + N°2 : 200 F. LAURENT AU 43.25.31.39.

CONTACTS

VDS DP SUR 1000 DISKS (FISH, ETC.) 13 F/DISK. LISTE CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F. HENRY 14 RUE BEL AIR 57600 FORBACH OU TEL : 87.87.83.42. APRES 19 H.

DES LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC A FOISON ! CATALOGUE GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE: IFA 59680 CERFONTAINE. TEL : 27.65.86.11. OU 27.65.58.11

LES MEILLEURS DP PARUS TOUT RECEMMENT VIENNENT D'ETRE TRADUITS EN FRANCAIS ET REUNIS SUR 1 DISQUE AU TARIF DE 40 F. POWERSNAP, FIXDISK, PRINTSTUDIO, ETC... SANS OUBLIER LE SUPERBE EMULATEUR NEXT, A POSSEDER ABSOLUMENT. EGALEMENT DISPONIBLE TOUS LES COMPILATEURS DU DP ENTIEREMENT EN FRANCAIS. LISTE COMPLETE CONTRE UN TIMBRE. ENVOI HYPER-RAPIDE ASSURE PENDANT TOUT L'ETE. HAMMOUCHE SERGE 3 RUE ANATOLE FRANCE 13220 CHATEAUNEUF-LES-MARTIGUES.

PENDANT TOUT L'ETE, TOUTES MES ANNONCES FAITES ICI MEME DEPUIS LE MOIS DE JANVIER 91 RESTENT TOUJOURS VALABLES. EGALEMENT DISPONIBLES LES DISQUES FISH ORIGINAUX C'EST A DIRE ABSOLUMENT GARANTIS SANS ERREURS JUSQU'AU NUMERO 500 AU TARIF DE 25 F PAR DISQUE ENVOI HYPER RAPIDE COMPRIX. HAMMOUCHE SERGE 3 RUE ANATOLE FRANCE 13220 CHATEAUNEUF-LES-MARTIGUES.

DIFFUSE DOMAINES PUBLICS, DEMOS, FISH, ETC... CATALOGUE SUR DISK CONTRE 5 TIMBRES A 2F30. BKA_-DOMAINE PUBLIC BP 35 95560 MONTSOULT.

CHERCHE POUR AMIGA 500 LOGICIELS D'ASTROLOGIE POUR DRESSER THEMES ASTRAUX. TAVERNIER JACQUES 6, RUE CHARLES SIMON 69700 GIVORS.

RECEVEZ NOTRE CATALOGUE DOMAINE PUBLIC ET LOGICIELS D'OCCASE? AMIGA, ATARI ET PC. JOINDRE 2 TIMBRES. IFA 59680 CERFONTAINE.

POUR PASSER VOTRE PETITE ANNONCE

Gratuite pour les abonnés

30 F par annonce pour les non-abonnés chèque à l'ordre de : Commodore-Revue
Commodore-Revue, 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris
Parution le mois suivant si réception avant le 10.

VDS ☐ ACH ☐ CH ☐ ECH ☐

LA FOIRE AUX AFFAIRES

Crac sur les prix à MICRO & CO du 18 au 21 octobre à la Porte de Versailles

MICRO



Votre budget micro est serré ? MICRO & Co y a pensé !

On y trouvera les discounters fous de Paris, réunis pendant 4 jours au même endroit. Mais aussi les soldes, les fins de série, les **promotions spéciales salon**, et des milliers de logiciels du domaine public avec la participation de DP Mag, le magazine du soft (presque) gratuit. Ne manquez pas la foire aux affaires !

MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui échappent aux crises des années 90.

MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction: bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, foire aux affaires et en exclusivité, le premier village CD.

PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega , Nec,... Toutes les grandes normes de micros et de consoles seront représentées.

MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière.

VILLAGE CD

CD ROM, CD-XA, CD-I, CDTV, CD PHOTO, CD VIDÉO : TOUTE LA TECHNOLOGIE DU CD DANS VOTRE VIE QUOTIDIENNE, C'EST AU VILLAGE CD

MICRO & Co: 15-17 Avenue Ledru-Rollin 75012 PARIS Tel : 43 44 35 97 Fax : 46 28 89 04

COMMODORE

AMIGA

REVUE

ABONNEZ-VOUS

11 N° par AN

300F

\+ 1 RELIURE ET PETITES ANNONCES GRATUITES

Remplissez le bon de commande et expédiez-le accompagné de votre règlement par chèque bancaire ou CCP à

AMIGA VPC – 16, Quai Jean-Baptiste-Clément, 94140 Alfortville

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Mon ordinateur : ....

Je m'abonne à 11 Nos d'Amiga Revue. Je recevrai en cadeau 1 superbe reliure.

Mes petites annonces seront gratuites.

Pour un réabonnement cochez ici ☐

VIDEO

BUREAUTIQUE

IMAGE